数字化用户
游戏日
定价9.8元
本期优惠价7.8元
ISSN 1009-0843
9771009084001
06
2004年6月1日出版
定价9.8元人民币
国际标准刊号 ISSN 1009-0843
国内统一刊号 CN51-1576/TN
www.gameday.com.cn
邮发代号62-99
免费咨询电话：8008864689
总第56期
2004年6月号
洛克人zero3
猩红之泪
MARIO高尔夫
魔卡少女樱
星之卡比：镜之大迷宫
网球王子2004
幸福操作官
完美攻略收藏
特别奉献
影之心2
恶搞剧情大串烧
资本之鹰
特别专题
ALIAS
专题企划第二弹
荒野大镖客 西部百年
幻之大陆制霸手册
混沌时代4 新天魔界
机动战士高达SEED 友情的战场
火影忍者-最强忍者大结集2
异度传说Freaks
光明力量：暗黑龙的复活
杀手47：契约
风来之西林·怪兽足球
随书免费附赠
GAMEDAY
游戏日

广告

戦国無双
在游戏和漫画中出现最多的历史人物
战国的第六天魔王织田信长传奇人生
东海巨人·今川义元
美浓强者·斋藤义龙
甲斐之虎·武田信玄
越后之龙·上杉谦信
佛国教主·本愿寺显如
四国征服者·长宗我部元亲
织田信長
从革命儿到魔王
售价24元
赤军撰写
驰骋编辑
4月15日隆重发售!
新干线
大度24K全彩精装
数百张珍贵彩色历史图片

封面绘画：江南

资本之鹰 2
双面女间谍 14
火影忍者·最强忍者大集结 2 23
新天魔界·混沌时代 4 27
猩红之泪 40
影之心恶搞剧情大串烧 49
杀手 47 60
风来之西林·怪兽足球 69
西部百年 72
机动战士高达 SEED·友情的战场 82
光明力量·暗黑龙的复活 89
MARIO 高尔夫 94
魔卡少女樱 97
ROCKMANzero3 103
网球王子 108
幸福操作官 116
Xenosaga Freaks 118
非主流 129
CT 特种部队 3 130
海贼王 131
人鱼旋律·元气演出 132
真实犯罪·喋血洛城 133
卡通拳手生涯 134
KOF2002 135
动漫游戏改编串烧 136
pikmin 138
星之卡比 140
才语游言 143

sina 新浪科技

新浪网(www.sina.com.cn)
为本刊重要网络合作伙伴

全世界玩家所瞩目的美国 E3 大展终于是在洛杉矶轰轰烈烈热热闹闹的开幕了。不过《游戏日》做为一本定位为攻略型杂志的刊物，本职工作应该是做好我们的攻略，自始至终在“游戏攻略”上给读者以最大的帮助，如果抽出大量的时间和精力，去做十几页的“E3 快报”，似乎是一件舍本逐末的事情——于是在经过一番讨论之后(有不同意见，但不激烈)我们做出了决定，还是在攻略上给予大家更多的帮助吧。

不过平心而论这次所谓的“10 周年 E3 盛会”亮点并不多，大家基本都把目光集中在两款新掌机——PSP 和 NDS 上面，而这两款机器孰优孰劣也已经引起了不小的争论。老实说，看着 BBS 上无数人为自己中意的东西争得面红耳赤，其实是一件非常有趣的事，但到后来上升到所谓“核心玩家”和“浅度玩家”这种永远没有正确答案的话题乃至发展成人身攻击，就不是当初我们愿意看到的了……

这里提醒一下，任何宣传都是有水分的，当初无论是 DC、PS2、NGC 还是 XBOX，乃至更早的 SS、PS 和 N64，哪款主机最初公布的时候不是天花乱坠？而现在的游戏里，能达到最开始公布演示画面的游戏，又有几个？何况机能再强也需软件厂商能达到这个水准才行，以现在的情况来说，各个厂商要跟上主机的步伐还真不是那么容易……(截稿时，得知 PSP 发售时的预定首批游戏不足 10 个……)

说到游戏水准，本次 E3 的游戏实在令人有点失望，各个厂商都在推出续集，续集续集再续集，七成游戏后面都要挂个或阿拉伯或罗马数字，难道现在的游戏策划构思已经匮乏到这个地步？难道现在已经没有新游戏的市场？看来今年唯一的希望，只能保留到秋天的东京电玩展，希望到时各个游戏厂商能拿出令我们眼前一亮的东西来。

另外一件事就是上期的 X 档案特辑，受到了超出预计的欢迎。但截止到决定本期专题内容为止，统计读者调查表的结果表示，希望“下期继续 X 档案研究”的读者比例，是非常微妙的 48.2%……DRAGON 为此锤了好半天桌子，但“支持率不超过 50%就不继续”的铁则在上，不管是谁也不能逾越。“连一半读者的欢迎度都没有，你还想继续么？”众编辑得意地调侃着 DRAGON。但利用优秀影视作品和游戏结合进行专题介绍的这个尝试我们并没有停止，本期依然推出了和上期 X 档案类似的专题，但这次铺的网更大，涉及的东西更多，希望大家能够喜欢；同时，也希望大家对这种性质的专题多提出意见。

最后要提醒大家，本期调查表上有最后一批中奖名单，但因为空间不多，所以分两批刊出，请大家注意察看，中奖的读者要及时联系我们(前一批中奖者还有没和我们联系的，请尽速!!)。

时间即将进入火热的夏天，在这里先祝愿参加高考的读者们一切顺利!

启示

本刊 4、5 月号封底登出的“机战十三年”征订启事，只是单纯的外部广告。本编辑部并不负责此书的制作、发行、销售和其他所有方面，请对此书有兴趣的读者直接打电话至 028-88839162(钱军)询问有关事宜，此书和本编辑部没有任何关系。

数字化用户

主管 四川省科学技术协会
主办 四川电脑推广协会
电脑商情报社
《数字化用户》杂志社编辑出版
社址 成都市营门口路民光商厦五层
邮编 610036
传真 (028)87646606
编辑电话 (028)87688333-505
编辑信箱 gameday@cbigroup.com
网址 http://www.gameday.com.cn
总编辑 牛泊
主编 许海龙
执行主编 周博
责任编辑 郑兆昕
编辑 郑兆昕、付晓飞、詹繁、任超
市场策划 刘丹
特约编辑 Cyberman(美国)
美术编辑 陈颖、张小乐、梁镭耀
法律顾问 四川联合律师事务所 申杰锋律师
客户服务
免费服务电话 8008864689
北京 010-62137523 李艳斌
成都 028-87688333-505
上海 021-64412101-8005 夏侯军勇
广州 020-87588518 陈勇平
广告许可证号 蓉临广登字(2004)第 0307 号
国内刊号 CN51-1567/TN
国际刊号 ISSN 1009-0843
邮发代号 62-99
发行单位 全国邮政局
零售 全国各地书亭报摊
发行服务 (028)87648981、87688333-533
邮购 成都市营门口路民光商厦 507 室
邮编 610036
定价 人民币 9.8 元
印刷单位 四川蓝剑协力印务有限公司
刊期 月刊
出版日期 6 月 1 日

资本之鹰

“邦德，詹姆斯·邦德！”

——永远身穿布里奥尼西装，永远喝伏特加马提尼酒但必须摇匀而非搅拌的男人；永远身边美女如云，永远没有尝过失败滋味的男人。他是世界最顶尖的间谍，他的代号，是“007”。

就是这样一个虚构的人物，一个并不存在的英国特工，却一直承担着全世界最优秀间谍“代言人”的地位。英国文化评论家康拉德曾则对年轻人崇拜007现象做过如下解释：“如果你向往成为一名重要的人物，你可以把自己想象成007。”

你想成为007般的间谍吗？

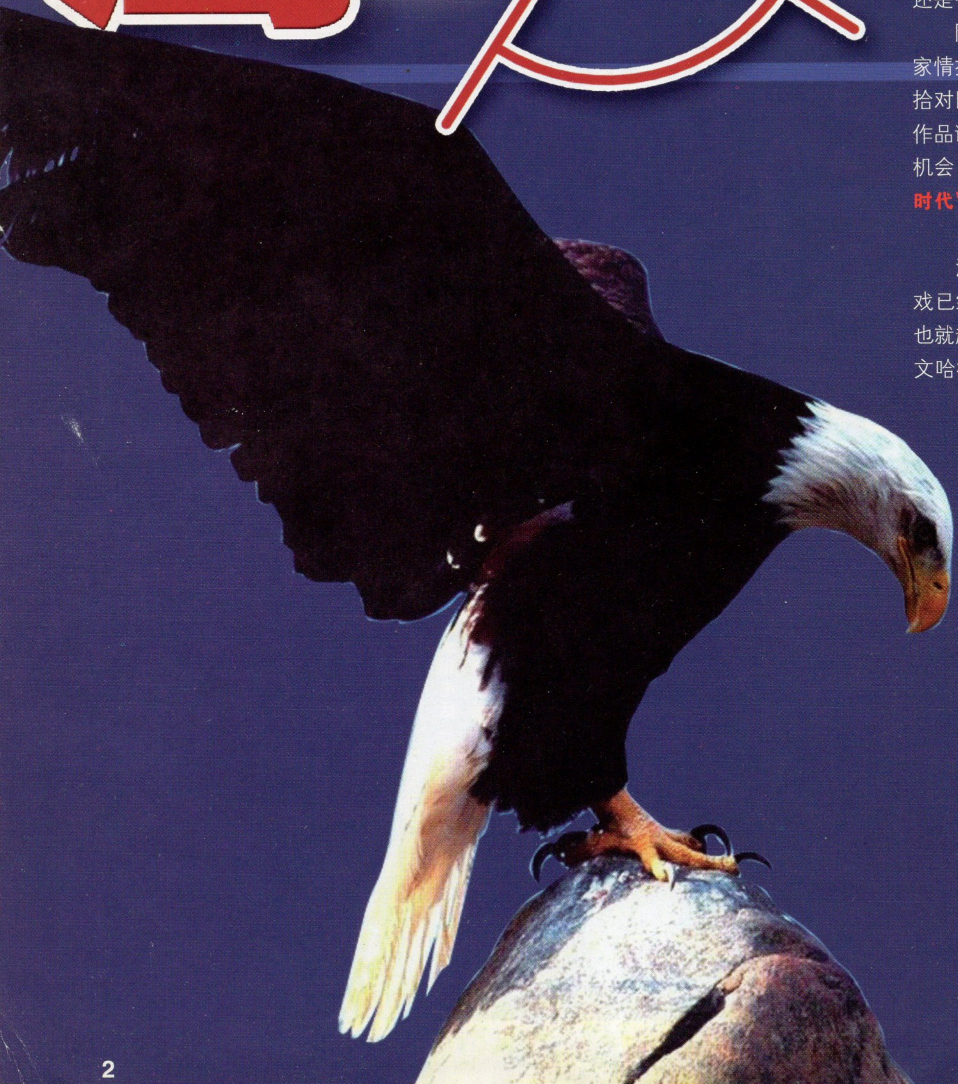
其实做为各国家最高机密的情报机构职员——间谍，虽然近50年以来，总有人站出来披露这个职业不为人知的一面，但仍不能阻止大众对情报机构对间谍工作、生活的遐想，于是乎间谍类题材的作品层出不穷。

从二战后到六十年代末，正值美苏冷战的高峰期，美国的情报机构取得了相当不错的成绩。这个时期也正是情报机关的**“神话时代”**。那时小说和影视作品中，间谍简直被奉为“传奇”了。根据小说改编的“007”系列电影，正是在那个间谍神话时代的产物。

从七十年代起，因为西方国家经济发展滞后，兼且冷战消耗了过量的资金，每年公开预算数百亿美元的情报机构不再是民众的“守护天使”（注意，还只是公开预算，并未涉及隐藏预算），反而变成纳税人的仇视群体。各种作品中描述的间谍很多已经是“无赖”，“腐败”，“躲在下水道的肮脏老鼠”的代名词。这被称为间谍的**“讥讽时代”**。

“讥讽时代”在90年代随着前苏联的解体稍有好转，不过还是有不少影射情报机构的文艺作品问世。

随着9·11灾难的降临，年公开预算几百亿美元的西方国家情报机构在民众心中的形象跌至最低点！为了使西方民众重拾对国家机器的信心，一系列正面表现间谍和反恐的文化艺术作品诞生了！这正是一个让情报机构以及间谍重新抬头的大好机会，精明如他们自不会放过，而我们正处在这个间谍的**“救赎时代”**中……



游戏，随着主机性能的飞跃，越来越偏向感官冲击，于是游戏已经不再是一个小范围群体的娱乐形式。越来越偏向大众，也就越需要符合大众的胃口。既然宾州大学电影发展史教授凯文哈格比安教授说：“间谍影视作品是现在这一代年轻人的战争片。”那么游戏厂商自然不会放弃这块舞台。

间谍类型的游戏，实际上并不是这些年才出现的，欧美其实很早以前就有不少PC版本的间谍游戏，之所以我们见得少，是因为当初日本厂商更为重视本土市场，虽然也有一些类似的作品，但毕竟凤毛麟角。随着各家用主机在全世界的推广，游戏的类型是否适合大众的口味尤为重要，那么在欧美风靡五十年之久的间谍题材也会被逐渐重视起来。所以说，不久的将来我们或许将迎来一个间谍游戏成为游戏类型主流的时代。

在这50年的间谍类型作品中，除“007”系列之外，美国的国家情报机构成为使用最多的背景，我们看到的无数小说和影视作品都是如此。美国情报机构理所当然地在民众心目之中扎下了根，因此美国的情报机构也是间谍类游戏引用最多的。美国对外的标志——鹰，就由这些情报机构给人留下了最深的印象。

在这只“资本之鹰”即将强行飞入我们的视线之前，先让我们对其有一个大体的了解~

关于这头“资本之鹰”，我们在小说、影视作品和部分游戏上，最常看到的应该是这两个单位：**美国中央情报局（CIA）**和**美国联邦调查局（FBI）**。

这总给人一种错觉，好像整个美国情报机构就这两家，别无分店一样——问题是堂堂“老美”，要是只有两个情报单位那将会是相当丢脸的一件事耶。所以先让我们看看美利坚合众国的情报机构到底都有什么名堂吧——

来，首先翻开政治课本，和我一起念：**“美国的国体是资产阶级专政的联邦制总统制共和国，其政体为立法、司法、行政三权分立型的民主共和制。总统是国家的最高领袖，总揽行政权力，统率三军。政府与议会互相独立，相互不能兼任职务。”**——关键就在最后一句“相互不能兼任职务”，于是乎所有职能部门，政府一套议会一套，导致其组织机构异常庞大，数量众多。

美国情报机构也不例外，一样拥有复杂庞大的机构和无数工作人员，各机构功能重叠，浪费有限行政资源或者推卸责任、无人问津的情况时常发生，甚至对同一个情报出现完全相反的报告，令上级决策机构无所适从。——这就是老美的官僚主义。

笑话

CIA、FBI和NSA都声称自己是最优秀的情报机构，总统为了平息争执便提议：“我放一只兔子到森林里，你们谁能把这只兔子捉到，谁就最有本事。”三个单位答应了。于是，总统把一只兔子放进了森林。

首先出击的是CIA，他们布下了严密的情报网，建立了七百多个情报点，联系了四千多个线人，租用了二十五个间谍卫星，在森林里安设了一万八千多个红外线摄像头，对所有的矿植物系统进行采样，对每一头动物进行DNA检查，并试图煽动岩石取得森林的控制权。经过三年的调查，CIA向总统递交了一份报告：森林里没有兔子。

接着是FBI进驻森林，经过一个月的搜索，他们始终没有找到这只兔子，最后FBI威胁说要采取行动，在没有得到答复后放了一把火把森林烧了个精光，然后回去报告总统：是兔子干的坏事，是它放的火。

最后轮到NSA出动了，只见NSA的人冲进森林，1个小时后就拎着一只遍体鳞伤的大狗熊走出森林，只见那只大狗熊满头是血，气急败坏的叫嚷：“别打了，别打了，我是兔子，我认了，我TMD就是兔子！”

为有效利用资源，提高办事效率，美国政府成立了一个专门负责统合协调这些官僚机构的机构（好拗口），做为美国情报机构的最高指挥协调部门。这个部门的名字，就是**“美国中央情报委员会”**（United States Central Intelligence Community，简称CIC），直接隶属于总统，最近我们应该常常在电视新闻上听见这个称呼，而且很多游戏中也有出现。

“美国中央情报委员会”下辖的情报机构极为庞大，单单各自完全独立的部门就有13个之多，包括一个独立行动局和12个不同部门的情报机关，像CIA、FBI还有**国家安全局**（简称NSA，加一个A就变成NASA，是美国航天局……笑）等大家平时经常耳闻的机构都是这个委员会的下属成员，怎么样，没想到吧，中央情报局在老美体系中也是孩子辈儿的。

接下来我们要做的事情就是拔去附加在其上的羽毛，把这头肥胖臃肿的“资本之鹰”解剖开，看看其下都个是什么样子。

CIC的头，全称为“The Director of Central Intelligence”，简称DCI，中文可翻译成中央情报主管，是由总统提名，由参议院批准通过的美国最高情报官员，直接对总统负责，并代表总统管理下面那一摊子××局和××委员会。怎么形容他的地位呢？举一个简单的例子：明朝太监魏忠贤统领“东厂、西厂、锦衣卫”特务机构，权倾朝野，自号“九千岁”。这个中央情报主管呀，也就是老美的“魏忠贤”。赶明儿，你要是玩一个新的谍报游戏，出现一个己方高官简称DCI时，你可以称呼他为“九千岁”。

协助九千岁……噢，不，中央情报主管（DCI）完成工作的是**“委员会管理参谋部”**（CMS），这是DCI直属的独立行动机构之一，另一个是**“国家情报顾问委员会”**（NIC），负责向DCI提供热点地区情报和战略、政策修改意见，以便DCI呈报给立法部门参考。

再往下，是……（沉默字响）……喂喂，DRAGON，真的要把这些东西列上去？

DRAGON：“列啊，怎么不列？现在游戏里面都假装意识和专业，用情报机构的名字，都直呼简称，既然做这个专题，自然要给读者说清楚！”

……好吧，大家做好心理准备，这一段有些复杂，我尽量快点跳过，当然有不少这里提过的部门简称也会在以后的叙述中频繁出现，大家记不住的话还是要回来看看才行。

记得刚才说过DCI（中央情报主管）下属一个独立行动局吧，这个行动局全名“The Central Intelligence Agency”——也就是简称CIA的中央情报局，该部门1947年按照国家安全法案建立，由“九千岁”DCI直接兼任局长，但同时也受到国会情报委员会监督。

注意了，接下来是比较复杂，大家记住简称，在游戏里面就不会抓瞎了……

隶属于国防部（Department of Defense，简称DOD）的情报机构有8个，分别是：

1.国防情报局（The Defense Intelligence Agency，简称DIA），主要负责美军作战情报工作，包括敌方军情的收集，危机评估，武器状况的评估与发展计划制定等。

2.国家安全局（The National Security Agency，简称NSA），负责通讯领域情报的收集、解读、评估。9.11后，年预算超越CIA加FBI的总和。

3.陆军情报部（Army Intelligence）

4.海军情报部（Naval Intelligence）

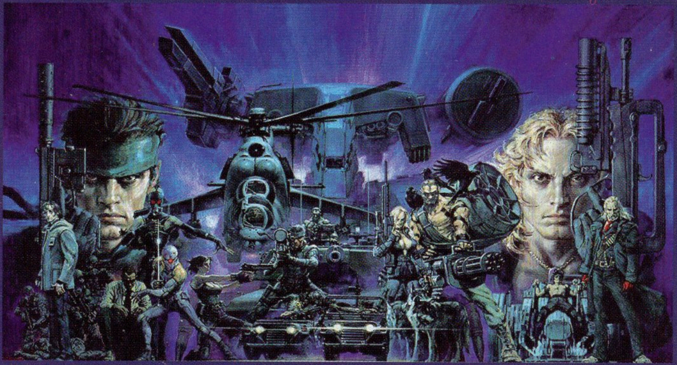
5.空军情报、监察与测绘部（Air Force Intelligence,Surveillance,and Reconnaissance，简称AF ISR）

6.海军陆战队情报部（Marine Corps Intelligence）

以上4个为军队直属情报部门。

停！咱们这里要说说那个国防部。

“燃烧战车”（也译作：合金装备，简称：MGS）系列里面，老美国防部可以背着政府和民众，私自研制“METAL GEAR”这种攻击性核武器搭载步行战车！？他们胆子太大了吧？



这可不是小岛秀夫（燃烧战车制作人）胡扯，在无数美国作品中都有影射国防部的桥段。举一例说明：电影“独立日”（也译作：天煞）中，外星人袭击美国，美总统乘座机“空军一号”逃脱中曾有如此情节：男主人公的父亲抨击美国政府隐藏 UFO 坠落的真相，还每年消耗数千亿美金在神秘的“51 区”进行外星科技研究。美总统欢笑着说，那都是民间传说，没有 51 区，我的政府是不会这么做的！但边上的国防部部长站起来，尴尬的对总统说，对不起……我们有。

看看！国防部在民众是个什么地位！也就是说，今后有一天您要是玩到一款新的间谍游戏，结果发现最终幕后是美国国防部，您可千万别吃惊，这都是美国民众的人心所向呀。

7.国家图像与地图局（The National Imagery and Mapping Agency，简称 NIMA——按拼音来念，这不是“你妈”么……），是最年轻的情报机构，负责提供军用及民用的卫星图像及地图，1996 年建立，由原来的国防地图局、中央图像局、国防发布计划局、国家照片解读中心组成，并与某些其他机构共享人员。

再停！当年美国政府号称地图错误导致误炸我驻南大使馆的事件，就是这个部门的责任！

8.国家侦察局（The National Reconnaissance Office，简称 NRO），负责卫星图像与遥感测绘情报。1992 年前官方一直否认其存在，算是美国最神秘的情报机构之一。

隶属于其他行政机构部门的情报机构有 4 个：

1.能源部（The Department of Energy，简称 DOE），由于负责美国的核技术与研发，且大量接触国外科学家，因此也成为 CIC 成员之一，不过用处不大。

2.财政部情报支援局（The Treasury Department Office of Intelligence Support，简称 TDOIS），负责与国家安全委员会协调财政情报工作，保证美国的财政政策的制定和执行。

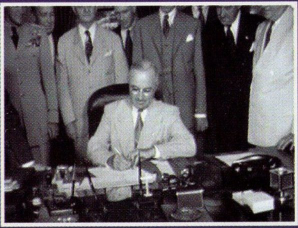
3. 国务院情报与研究局（Department of State Bureau of Intelligence and Research，简称 DOS BINR），由助理国务卿指挥，对国务卿负责（美国的国务卿相当于我国的总理），收集有关国家安全、经济形势、外交方面的情报供制定外交政策。并协助其他情报机构人员解决外交方面事务。

4.联邦调查局（Federal Bureau of Investigation，简称 FBI），隶属于司法部，1908 年成立，1935 年才改名为 FBI，实际就是美国的国家警察，很多以美国为背景的游戏中，都有 FBI 探员登场。

终于说到正题了。既然大家最熟悉的就是 CIA、FBI 和 NSA（最后一个应该是 911 事件后才为大家熟悉），那么我们就来特别关注一下它们。（一群特工：“喂，你！干吗的？走开！”）

中央情报局

首先自然是有独立行动资格的中央情报局（以下称 CIA），该组织成立于二战之后，当时美国战略服务局（OSS）被撤销，许多分支机构被分到政府其他部门，然而，杜鲁门总统不久就发现自己陷入了来自政府各部门的情报报告“文山”之中，于是便成立了 CIA 的前身中央情报组，以协调并核对这些报告，并负责情报搜集，至于 CIA 则是 1947 年根据杜鲁门总统签署的《国家安全法》成立的。



在国家安全法中，CIA 具有的职能大抵是提供各种情报和建议，但最后一条委实是范围宽了点：**“……履行影响国家安全的有关情报的其他职能和义务，以便国家安全委员会能随时进行指导。”**好一个“其他”，对于这个词做出任何解释都没有问题，于是乎 CIA 成为美国从事情报分析、秘密人员情报搜集和隐蔽行动的重要政府机构，即使它没有国内任务，也没有逮捕权。

简单的说，只要 CIA 的工作不是针对美国公民和机构的国内活动，就可以在美国境内秘密搜集“重要”的外国情报。而且只要经过总统批准，不影响美国的政治进程、公众舆论或宣传工具，还可以在美国境内进行“特别活动”或隐蔽行动（到底是什么活动？自己猜猜看）。

CIA 的公开总部设在弗吉尼亚州的兰利，但在华盛顿地区的雇员就接近 2 万人，预算为 8 亿美元——这还是 1983 年的公开资料，20 年之后该达到什么水平呢？

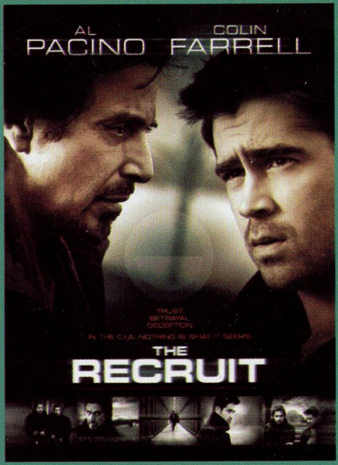
Fei：*“我估计，怎么也得翻一番，16 亿美元吧？……”*

DRAGON：*“16 亿？那是成本！50 亿美元起~！这还是 9.11 那年的公开预算，以后还要涨。我还告诉你，能每年花 50 亿还敢公开出来的单位，根本不在乎每年再偷偷多花 500 亿！”*

关于 CIA 情报机关花钱如流水，也不是道听途说，曾有一位退役的 CIA 特工化名写的传记中写到：**“我们根本就花不完，要多少有多少，而且没有人来查帐，真是不可思议！”**好家伙，在这个赤字已经达到 1.5 兆亿的国家，他们敢这么花钱，纳税人（民众）肯定不能答应。大家能理解讥讽时代的缘由了吧。你要问，他们既然公开一年预算 50 亿美元，他们怎么多花钱呢？还是那位化名的退役特工的传记中：“一切资金运作都是秘密的。它有时会找一些个人、公司或其它机构，请他们将钱以自己的名义捐给中央情报局的赞助对象，或中央情报局设立的幌子基金会。这些机构和个人在中央情报局的术语中叫做：安静的管道（quiet channels）。”目前已经被曝光的“管道”就有最著名的：**亚洲基金会**。

The Recruit 谍海计中计

詹姆斯克里顿（柯林·法莱尔）是美国中央情报局最新招募来的新成员，在著名的 CIA 训练营地「The Farm」里接受 CIA 老鸟—华特柏克（阿尔·帕西诺）的训练。在历经一连串非人的试验之后，成绩一向名列前矛的詹姆斯却意外的被刷下来，被迫退出 CIA 的阵容。



就在詹姆斯遭到人生最大打击而失魂落魄时，华特柏克找上门表示其实詹姆斯并未遭到 CIA 剔除，而是他另有重要的秘密任务。詹姆斯被赋予一项特别的卧底任务，必须潜在中情局里找出 CIA 里的坏份子，但是却又不能让任何人发现，他唯一的依靠就是华特柏克……

导演：罗杰唐纳森 Roger Donaldson
编剧：罗杰陶温 Roger Towne　寇特怀纳 Kurt Wimmer
　　　密屈葛拉瑟 Mitch Glazer
演员：柯林·法莱尔 Colin Farrell　阿尔·帕西诺 Al Pacino
　　　布丽姬莫纳翰 Bridget Moynahan
音乐：克拉斯班德列 Klaus Badelt

中央情报局分为四个主要组成部分，每一部分出一名副局长领导，还有六个直接归局长和副局长领导的办公室：总审计办公室、总监办公室、审计员办公室、平等就业机会办公室、人事主任办公室、政策与计划主任办公室。上述四个主要组成部分是：管理处、行动处、科技处和情报处。

做为美国对外的专门情报机关，CIA 自然要负起搜集对外情报的重任，例如当间谍，美国派驻国外的间谍大部分都出自 CIA。但真正的 CIA 情报官员轻易不会自己去潜伏，去盗窃文件，这些事情都会交给特工去做。注意，CIA 情报官并不是特工，像电影里那样参加某聚会然后自己偷偷换装跑去另一个房间盗取资料的行为，绝不会出自 CIA 情报官之手——当然如果"正好"有机会看到一些机密文件，那他也是不会拒绝的。

在大多数人的印象里，间谍们都是一副 007 的造型，满身高科技装备。但实际上他们只在执行特殊任务时携带，谁也不会闲得没事整天背一套 22 世纪的精密设备，不管这设备多么先进，何况大多数间谍也没福气用那么好的东西。更多的时候，他们连枪都不带——很多人根本就没有枪。

做为一个普通的特工，他们经常做的事情就是在各种场合对敌人进行欺骗，面不改色心不跳的胡说八道是他们必须掌握的本领，技术高超的甚至可能打入敌人内部进行隐藏，这些人才更像传统意义上的间谍一些。

在这里提醒一下，生化危机 2 里出场的华裔女性 ADA Wang，就是一个典型的 CIA 间谍，尽管在关键时刻她的动情实在有悖一个特工的原则。不过 CIA 的敏锐触觉在游戏里倒很明显，在这次事件里表现出相当能力的 leon 就在之后成为了 CIA 的成员——即将推出的《生化危机 4》里面，leon 应该在身份的改变上有所体现。

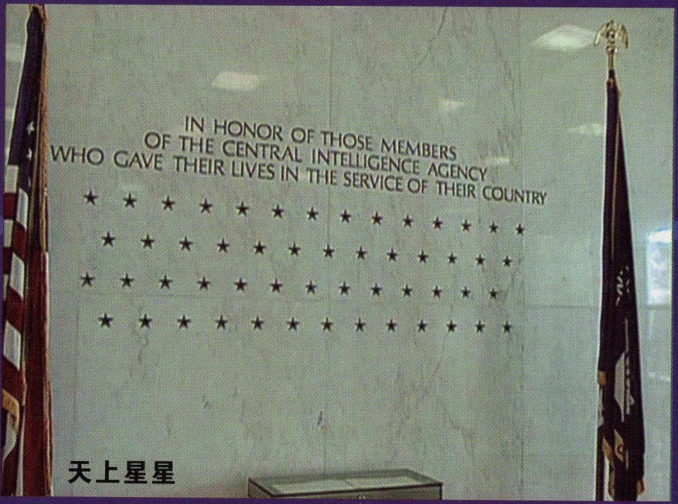
另一个人们常常误解的地方，就是间谍行动中一般不会使用暴力，更不要说杀人，谁也不会傻到把冲突升级乃至暴露自己的地步（007 那种是一刀下去拍拍手走人，然后由上级擦屁股的不称职间谍，说他是个杀手或许更合适）；而一个间谍如果被擒，多数情况下也不会被处死，他的作用就是用来交换该国被抓的其他间谍——每年 CIA 都会交换回几十个这样倒霉蛋回来。

这个事实证明，CIA 的间谍并非像他们吹嘘的那样无所不能，更多时候反而是显示出他们的无能，有一件在情报界传为笑柄的真实事件也可以从侧面证实他们的能力：

笑话 有一个 CIA 情报官，到瑞士去和另一个国家的特工接头，但这个特工已经暴露，有 4 个同国的特工在后面远远的跟踪他们；这还不算，瑞士安全部门也发现了这个情况，遂派出 12 名安全人员跟梢那四个特工……

于是出现了这样的情景：在瑞士的美丽街道上，18 个面无表情的人分成三组，安静地走着，一组比一组人多，而每一组都没有发现自己被跟踪!! 最后瑞士方面对这个搞笑的场面实在看不下去了（我可以想像当时瑞士安全局的人会抓狂成什么样子），终于扣留了所有的人……最后这个 CIA 情报官因为自己有外交身份而被释放。而事后他很老实的承认："我确实没发现有 16 个人在跟踪我们。"天哪。

当然这并非意味着间谍生涯没有生命危险，他们确实可能在各种任务执行或意外事故中丧生，但比例并不高，"乔治·布什中心"入口处有一面墙，上面刻着大约数十个五星，这就是在各种情况下"化为天上星星"的 CIA 间谍数量。

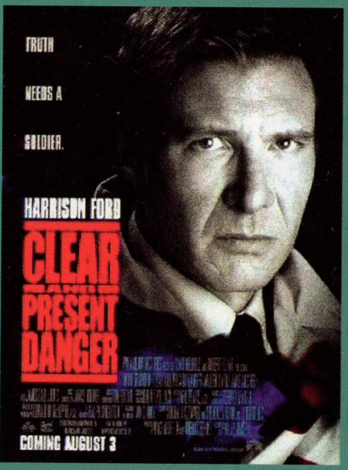


天上星星

1947 年正式成立的 CIA，在它最初几十年的历史中可谓"臭名昭著"，最热心的事情之一就是致力于推翻各国的民选政府，并建立亲美政权，其中比较著名的包括：

1953 年伊朗政变。当时伊朗国王巴列维企图推翻首相摩萨台未遂，不得不于 1953 年 8 月 16 日乘机出逃，但 CIA 不干啊，我们花了这么多钱才培植一个朝着我们的国王，就这么废了？不行！于是在"大量金钱的收买"下，8 月 18 日反对派又策划了一次新的政变，推翻了摩萨台政府，巴列维重新即位——短短三天就靠金钱改变了局势，这，这得铺多少美金哪？后来 1979 年伊朗民众不买账，又把巴列维赶下了台，CIA 的苦心又白费了……所以直到现在，美国依然指责伊朗是"流氓国家"——因为他们选举的领导人不是自己这边的。

CLEAR AND PRESENT DANGER 燃眉追击



《燃眉追击》是根据汤姆·克兰西同名畅销小说改编的电影，是追击三部曲中的一部，其余两部分别是反映冷战期间惊心潜战的《猎杀红色十月号》，与爱尔兰共和军斗智斗勇的《天网追击》。追击三部曲阵容鼎盛：《猎杀红色十月》超级组合包括导演约翰麦克提南（John McTiernan），主演肖恩康纳利（Sean Connery）和艾历克鲍德温（Alec Baldwin）。《天网追击》和《燃眉追击》则是另一强阵出击：导演菲利普诺伊斯（Phillip Noyce），主演哈里森福特（Harrison Ford）和威廉达福（Willem Dafoe）。

杰克·瑞恩（Jack Ryan）是贯穿三部曲的主角，他是美国 CIA 高层官员，智勇双全，有丰富化解危机经验。在《燃眉追击》中他再次接受一项新任务：铲除隐藏在哥伦比亚森林中的毒枭老巢，化解危及国家安全的隐患。故事从美国总统的朋友被毒枭谋杀开始，瑞恩接受最高指令，全力追查真凶。

导演：菲利普·诺伊斯 Phillip Noyce
编剧：汤姆·克兰西 Tom Clancy　Donald Stewart
主演：哈里森·福特（Harrison Ford）　威廉·达福（Willem Dafoe）
莎拉·布姬（Thora Birch）　Anne Archer

1 年之后，又是在 CIA 的策划下，美国推翻了瓜地马拉的民选总统阿本斯，在这次行动中美国不但出钱资助流亡分子反攻瓜地马拉，还出动飞机轰炸，最后干脆抬出了核弹威胁，CIA 的能量可见一斑。

至于 **1961 年的“猪湾事件”**，应该是 CIA 历次颠覆行动中最丢脸的，他们一相情愿的认为只要用部队入侵古巴，就能诱使古巴国内发生动荡从而推翻卡斯特罗政府，于是 1400 名经 CIA 精心训练的流亡分子于 4 月 17 日黎明偷偷登陆古巴，发起进攻，但 72 小时之内这些人就被古巴军队全灭了，有 1189 人被俘。一年半以后，美国用价值 530 万美元的粮食和药品把这群倒霉蛋换了回去。

下一个 CIA 有空插手的大家应该比较熟悉，那就是 1998 年才倒台的苏哈托政府。1965 年以苏哈托为首的印尼军方右翼势力在 CIA 的支持下发动政变，推翻了印尼国父苏加诺领导的政权，开始了自己的独裁统治——注意，当年令全体国人义愤的印尼华侨被迫害事件正是在苏哈托当政时期发生的。

再往下数，由 CIA 幕后控制的政权还包括智利的皮诺切特政府、萨尔瓦多的独裁政府、越战时的南越政府、南非的种族隔离政府等等（曼德拉就是被 CIA 交给南非政府，并且关了 20 年），总之，在和前苏联对抗的冷战时期，CIA 非常着迷于此类行为，全然忘记了自己的身份是“情报局”，不是策反局。

当然，这其中也不乏搬起石头砸自己脚的例子，例如 80 年代的时候 CIA 曾提供 30 亿美元帮助某人训练军队以期对抗前苏联，但后来被 CIA 亲手培养出来的这支部队成了最坚定的反美者之一——在那个叫 **“奥萨马·本·拉登”** 的首领带领下；同期 CIA 还花数十亿美金支援伊拉克，希望他们来对付“流氓国家”伊朗，但是过了一段时间伊拉克也成了“流氓国家”，他们曾经大力扶植的萨达姆成了“残忍的疯狂的独裁者”……

CIA 在冷战期间之所以名誉不好，就在他们还有一个爱好：暗杀。当然一般来说 CIA 不会主动出手，反正他们有钱，买个什么人去杀就行了。例如智利总统阿连德、刚果总理卢蒙巴等等都是 CIA 下的黑手，不过他们也并非想杀谁就能杀得了的，像刺杀萨达姆就有不下一百次策划，无一成功——当然，最丢脸的刺杀活动是针对古巴总统卡斯特罗的，CIA 前后对他发动了 637 次暗杀，问题是人家现在活得很好，连马拉多纳都时不时还去和老卡聚聚……估计全世界情报机构都没这么丢人过。

要论丢人的话，恐怕没有比某红发“间谍”更加丢人的行为了吧!!

直到 20 世纪 70 年代中期，随着 CIA 那些暗杀行动的曝光，美国政府才发现自己的形象已经和黑手党差不多了，于是有了 1981 年总统行政命令的出台，命令 CIA 不得直接或间接参与暗杀行动。

于是 CIA 情报员们终于又回到了他们的老本行：情报搜集。CIA 搜集情报之广泛，早已超过当初需要的范围。关于这一点，在数量上 CIA 倒毫不含糊，从梵蒂冈教皇登位到高加索民族问题都在搜集之列；但在可信度方面则值得怀疑，例如 1962 年的古巴导弹危机，当时 CIA 的头儿拍着胸脯说古巴没有导弹，结果半个月之后美军侦察机就发现了古巴的导弹基地；而 1973 年中东战争期间，由于 CIA 未能预测到战争的爆发，尼克松把“这些玩马戏的小丑”臭骂了一顿。这样的例子多了，有时候 CIA 也不免会被当替罪羊，前几任美国总统都有把决策失误责任推到 CIA 头上的事情，以至于 CIA 有段时间被外界称为 **“中央愚蠢局”（Central Idiot Agency，缩写同样是 CIA）**。

间谍游戏——天诛

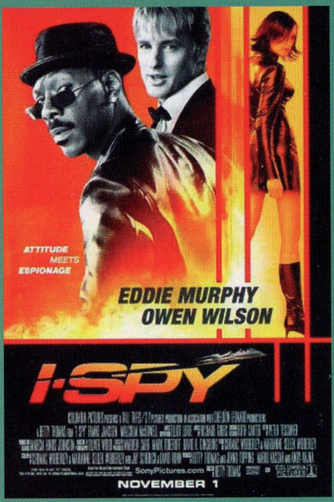
秘密潜入、暗杀、盗取物品……忍者这个职业俨然就是早期间谍的翻版，而以忍者+潜入为题材的游戏则完全可以归入间谍类游戏之中。

自 PS 发端的《天诛》是一款极富创意性与原创感且重新定义了忍者游戏体验的经典作品，它所开拓出的一片忍者隐秘动作类型的崭新天地从来就为玩家所津津乐道，以自己独一无二的汇集隐秘行动、现实主义、日本民间传说以及超自然的人物举止等诸多要素的集大成手法在 32 位元游戏业界声名显赫。游戏中的两位主角力丸和彩女二人可以说是间谍的早期雏形，收集情报，秘密刺杀等任务便是此系列的主要内容。

唔，说到用缩写来讽刺情报机构，还有个部门也曾受到这种对待，那就是美国国家安全局（NSA）。这个部门是除了国家侦察局之外美国最保密的情报机构，虽然早在 1952 年就已经成立，但是长期以来，美国政府对它的存在一直予以否认，每当有人问起这个组织时，他们都回答“没有这个部门”。有意思的是，“没有这个部门”的英文“No Such Agency”中的三个英文词的字首刚好与国家安全局的简称一样，因此有媒体讽刺说，美

I SPY 我是间谍

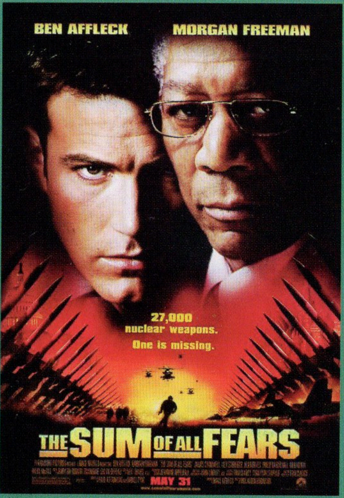
美国空军的新式武器：一架 F-22 喷气式战斗机的原型被盗，这可关系到美国的国家完全问题。CIA 警探阿列克斯·斯科特（欧文·威尔逊饰）奉命展开调查，而上级派来与他搭档的竟是前世界拳击冠军凯利·罗宾森（埃迪·墨菲饰），此君自以为是，而且还嬉皮笑脸，真是成事不足败事有余。



经过调查，阿列克斯和凯利认定，盗窃 F-22 就是臭名昭著的军火走私商阿诺德·贡达尔斯所为。尽管这一对搭档从一开始就显现出种种搭配不和谐的迹象，不过他们还是开始携手追捕阿诺德，过程中自然有不少笑料……

导演：导演：贝蒂·托马斯 Betty Thomas
主演：艾迪·墨菲 Eddie Murphy　欧文·威尔逊 Owen Wilson
法米克·詹森 Famke Janssen　马尔科姆·麦克道尔 Malcolm McDowell
加里·科尔 Gary Cole Phill

THE SUM OF ALL FEARS 恐惧的总和



根据汤姆·克兰西小说改编的杰克·瑞恩电影的第四部（前三部是《猎杀红十月》《爱国者游戏》《燃眉追击》），当红小生本·阿弗莱克接替哈里森·福特出演美国中情局专家杰克·瑞恩。一伙新纳粹分子计划在职业橄榄球"超级碗"决赛中引爆核弹，嫁货俄罗斯，挑起第二次冷战。

新纳粹组织计划利用遗失的核弹头在美国超级体育盛事——超级碗杯职业棒球场上引爆，之后架祸给俄罗斯，以期重燃冷战战火。当然，正逢其事的年轻 CIA 情报员杰克·瑞恩是不会让这一切轻松得逞的。

导演：Phil Alden Robinson
主演：本·阿弗莱克（Ben Affleck） 摩根·弗里曼（Morgan Freeman）

国国家安全局的英文名字不是"National Security Agency"，而是"No Such Agency（没有这个部门）"。直到 1957 年，《美国政府机构手册》里才正式承认它是"国防部内一个独立组织机构"。但不要小看这个部门，目前 NSA 的雇员在 5 万人以上，每年公开预算超过 100 亿美元。关于 NSA 的情况，大家多是从 911 之后才了解的。

1991 年 12 月 25 日，前苏联正式解体，CIA 在前苏联解体之前并未对这一重大事件做出任何预测，所以这结果令 CIA 非常尴尬。对于通过对 CIA 解密档案的分析，我们可以得出两个结论：第一，CIA 高估了前苏联的核战略能力；第二，CIA 没有清楚地预测到戈尔巴乔夫的改革对前苏联所带来的巨大影响。尽管美国的间谍和反间谍机构都对前苏联特别关注，但它们没有谁预测到前苏联的解体以及类似的国际重大事件。

要预测前苏联的解体，在设备等硬件方面分析前苏联的军事能力其实并不难，但要把握前苏联无形的道德能力和指挥能力则很不容易。CIA 对前苏联解体前那段时间的经济状况以及社会混乱、民族主义等方面的情报估计不足，没做搜集。更加遗憾的是，几十年来，CIA 只是一直在沿袭老做法——收集情报细节。

其次，CIA 完全曲解了戈尔巴乔夫的意图。其实，戈氏是在苏联的经济和社会力量急剧下降的情况下掌握权力的，他想做的事以及他做了的事，完全是两个结果。他想进行改革来挽救前苏联，结果却是适得其反。

CIA 所犯的最致命错误就在于盲目迷信戈氏的意图，却无视戈氏不能控制的外在力量。尽管 CIA 擅长监听最敏感的电话，能在巴黎的宾馆里安装窃听器以透彻了解戈氏的高级助手，但在前苏联所发生的一切都与戈氏的意图没有任何关系。CIA 可以搜集一堆有关戈氏其他方面的情报和细节，但 CIA 决不可能依据这些细节来勾画出前苏联的"宏图大业"。

如果 CIA 有能力清楚地了解到被调查国家的决策者在秘密地说些什么、想些什么，那么这个世界的变化"理论上"就不会出乎美国的预料。然而，实际上 CIA 没有预测到 1997 年亚洲金融危机的爆发，没有预测到叶利钦的经济改革不成功，也没有预测到巴拉克与阿拉法特在戴维营的和谈无果而终，更没有预测到中东爆发大规模的冲突，而且冲突逐步升级。亚洲没有人希望爆发金融危机，叶利钦当然希望改革成功，巴以早就盼望和平。一切都只说明，CIA 具有极大的局限性，如果不改革，那么除了××总统家的猫昨天爬到树上下不来这种情报之外，他们将一无所获。

1990 年 8 月，战争阴云笼罩波斯湾上空。CIA 凭借卫星侦察手段，准确详尽地掌握了伊拉克兵力调动的情况，多次向白宫发出伊拉克可能侵略科威特的警告。但是 CIA 并没有搞到从伊拉克高级决策会议上弄到的有说服力的证据；在萨达姆的核心集团内部，也没有提供情报的人。在缺少人力情报证明的情况下，布什总统没有理会这一警告。

1991 年，海湾战争爆发，美国所有情报机构一致认为：搞伊拉克的情报，难！搞伊拉克的内部核心情报，更难！CIA 在这里发挥的作用仅仅是从伊拉克移民和到过伊拉克的外国人中获取人力情报。

不过他们找到了两名伊军前高级将领，其中之一，代号"怀斯 2901"的将领竟然便是国防情报局安插的双重间谍，"怀斯 2901"为美国军方提供了大量的关键情报及战局分析。另外一个人则在 CIA 与其他情报机构的轮番询问下（估计这里面少不了严刑拷打之类的手段），供认出 100 多份情报，在极短的时间内便提供给军方数十个伊拉克领导人和军队指挥控制中心的目标，所有的这些目标随后都遭到美军毁灭性的打击。速度最快的时候，这名伊军军官刚供出目标情况没几小时，美军的战斗机就成功轰击了他所指认的目标。

CIA 在战争开始之前便和以色列情报部门达成了协议，共享双方的情报资源，以色列提供的大量分析性情报成了美军了解伊拉克弹道导弹和核生化武器的主要依据。除此以外，由于科威特公民拥有为数众多的传真机和卫星电话，所以沦陷的科威特也成了 CIA 一个重要的情报来源。

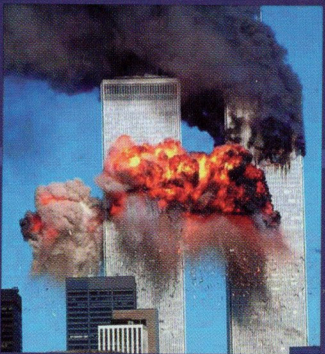
许多科威特抵抗分子严密监视科威特城内伊军的一举一动，随时向 CIA 提供最新的伊军情报，其中有关伊军工兵部队开始往科威特油田放置 40 磅炸弹的情报最先就是科威特抵抗组织传送出来的。另外，CIA 在约旦也有间谍大肆活动。

1994 年，CIA 局长伍尔西宣布了冷战后中情局的新使命：第一，努力掌握介入武器扩散和恐怖活动的国家的情况；第二，严密关注可能会使美国感到不安的国家；第三，努力协助政府确保美国企业在外的安全。在这一思想的主导下，冷战后的数年内，美国政府不断加大对中央情报局的预算，截止到 1996 年，财政拨款达 300 亿美元。

基地组织的头子，也就是我们平常所说的本·拉登，恰恰是在海湾战争之后才开始反美的，其根本原因也是 CIA 一手造成的。早在卡特政府执政期间，CIA 便征召了一批雇佣志愿军，目的是渗入到阿富汗境内进行反苏的谍报活动。在当时，这项活动需要天文数字般庞大的经费和开销，沙特便于此时介入，提供了大量的金钱，本·拉登的基地组织也是这项活动的应征者之一。拉登的许多阴谋诡计和暴力手法就是从 CIA 那里学来的。

美国给了以拉登为首的这些"抗苏斗士"们大量的援助，其中包括专门对付直升机的"毒刺"导弹等尖端武器。CIA 每年还拨出 5 亿美元军费，用以武装和训练贫穷且手无寸铁的游击队员。美国高科技武器中的不少尖端产品就这样陆续进入了拉登的兵器库。

后来，由于沙特王室不听从拉登关于依靠本地战士保家卫国的劝告，而把防卫国家的责任交给美军，美国一下子向这个人口稀少的沙漠王国派来五十多万军队，这才导致了拉登的反美倾向，而美国一个新的恶梦也就开始了。



2001 年 9 月 11 日，美国在这个恶梦里经历的最可怕的一天。早晨 8 点 50 分左右，一架飞机撞向了纽约世贸中心北楼上部，大楼的外墙顿时被撞出了一个大洞，立刻冒起了滚滚的浓烟。9 点 08 分，惊魂未定的人们又亲眼目睹了第二架飞机撞向世贸中心第二栋大楼的惨烈一幕。9 点 40 分，首都华盛顿的国会山发生剧

间谍游戏——间谍小说

游戏主角为 Billy Bishop 和 Sheila Crawford，他们是一家秘密情报机构 SEA 的顶极探员，负责调查一家制药公司，这家公司实际上是由恐怖分子所设立。

9.11 后的曼哈顿岛

烈爆炸。9 点 45 分，位于华盛顿中心的美国国防部五角大楼也遭到了飞机撞击，引起了大火，随后接连发生了两次爆炸，导致五角大楼部分倒塌。

一系列的事件震惊了美国，震惊了世界，很快，根据情报机构的调查，这是一起恐怖主义活动，旨在向美国打击报复。

其实，CIA 早在“9.11”恐怖袭击发生前 20 个月就已经掌握了其中 3 名劫机者的情报，但 CIA 没有对其它执法或情报机构及时提供这一重要信息。在后来的调查中表明，CIA 和 FBI 在“9.11”发生时，的确对 16 名劫机犯“一无所知”，但是 CIA 却已经提前察觉到另外 3 人的可疑之处。

根据 CIA 所掌握的情报，这 3 名劫机者中有两人在 2000 年 1 月 5 日至 8 日在马来西亚吉隆坡参加过一次“基地”组织的秘密会议。出席那次会议的包括一名“基地”组织的高级官员，此人于 2000 年 10 月在信中提到一个人，被提到的人便是当时唯一因“9.11”遭美国指控的法国人穆萨维。CIA 也不清楚他们在会议上谈论了什么内容，另外，这两名沙特人在会议结束后去了另一个东南亚国家。

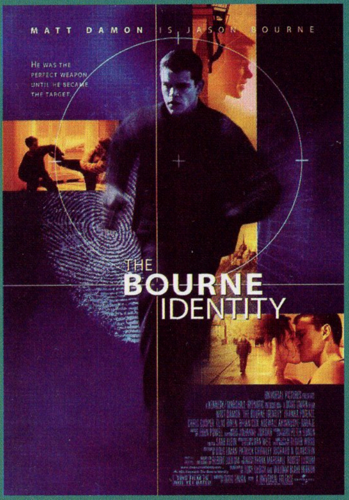
这两个恐怖份子于 2000 年 1 月 15 日通过正当渠道进入美国，即便此时，CIA 依然没有同别的情报、执法机关“共享情报”，以便对这些可疑分子进行有效监控。结果错过了破获“基地”组织阴谋的最好时机，以致他们最后成功地劫持了客机并撞向世贸中心及五角大楼。让人不可理解的是，当时的美国各情报机构均收到了一大堆有关千年恐怖袭击的警报，从理论上来讲，他们应该处于一种高度警惕的状态之下，不至如此马虎坐失良机，但就是互相之间没有沟通没有行动，最后导致“9.11”灾难的发生，美国情报机构的官僚主义再度暴露无遗。

在世界贸易中心被恐怖袭击后，CIA 遭到了社会各界前所未有的口诛笔伐，认为 CIA 对这么大的事竟没有发挥应有的预警作用。对美国民众来说，“9.11”事件令他们感到美国的情报机构都在混饭吃，而美国各个情报机关也不得不强打起精神来挽回自己的颜面，不仅是美国政府需要找出气筒，这些情报机构也迫切需要寻找令自己有表现机会的目标。

而这个目标，就锁定在了拉登藏身的阿富汗。

早在 9 月 27 日，CIA 的特种行动队就偷偷地摸进了阿富汗，在不被任何人知晓的情况下，为美军特种部队铺路。随后广泛联络阿富汗反塔利班的各派势力，特别是向北方联盟提供重要情报。CIA 的“特种行动队”约 150 人，一般以六人一组的小分队开展秘密活动。这些人不穿军服，但大都是从正规军退役的老兵，实战经验丰富。CIA 的特种行动队武器精良，配备有飞机、直升机、装有反坦克导弹的无人驾驶侦察机等。

THE BOURNE IDENTITY 伯恩的身份



影片的主人公杰森·伯恩（Jason Bourne）是一位被捕鱼者从地中海里捞起的秘密间谍。被救起时，他还处于深度昏迷状态，人事不知并且身上多处中弹，身体里面还藏有神秘的微缩胶卷。更严重的是，他醒来后完全忘记了自己姓甚名谁，来自何方，做过些什么事。没过多久，他更发现自己还拥有本能般的精妙格斗术和各种特工能力，且正遭到众多不明身份的人士追杀。而他绑架的女性，玛瑞·杰奎斯（Marie St. Jaques），反而最终愿意来帮助他揭开自己身份的谜团。

制片/导演：道格·李曼 Doug Liman
编剧：Robert Ludlum Tony Gilroy William Blake Herron
主演：马特·达蒙 Matt Damon 弗兰卡·波坦特 Franka Potente

间谍游戏——谍中谍

以阿汤哥主演的谍中谍为背景制作的一款第三人称间谍类游戏，类似 MGS 系列与分裂细胞系列，遵循电影版的模式，玩家将扮演主角伊森·哈特（Eason Hunt），率领 IMF 小组（11 位隶属 IMF 或与 IMF 有关的角色）执行任务，在一场国际间谍战中取回能危害世界安全的 ICE-Worm 微芯片，以阻止邪恶份子企图以晶片颠覆世界和平的野心。游戏中可以使用大量在电影里才能看得见的高科技配备武器，还有高倍数变焦数码像机、高灵敏度窃听耳机等道具将一一派上用场。游戏故事采用多重路线，让玩家倍感刺激。

机种：PS2、XBOX 厂商：Atari 发售日期：2003/12

CIA 的特种行动队在对阿富汗塔利班的作战中发挥着先遣、核心作用。正是由于 CIA 的出色工作，使美军的轰炸比以往任何战争都精准。CIA 提供的情报直接指挥了美军连续三天的针对性极强的空袭，炸死多名拉登恐怖组织的高级成员，拉登恐怖组织二号人物阿提夫的被炸身亡，也很可能是 CIA 在地面为美空军指引的结果。

不仅如此，CIA 还调用在中东懂阿富汗当地语言、并同北方联盟有多年联络的特工在阿富汗腹地开展工作，特别是在塔利班据守的南部核心地带建立新网络，作为美军的内应。除了为美军空袭确定目标外，CIA 特种行动队还为美国空投的人道主义救援物资引航。一边是大棒，一边是胡萝卜，看来这美国的外交政策一百多年都不曾改变呐。

CIA 的秘密军事行动是在布什总统的授意下制定出来的，是摧毁本·拉登恐怖组织网络的重要一环。为此，布什特意给 CIA 新拨款 10 亿美元，指示 CIA 在必要时可以动用一切手段来摧毁拉登组织（包括把 10 亿美元都换成硬币去砸……）。

由于 CIA 特种行动队的存在，美军所面临的危险比起 80 年代前苏联军队入侵阿富汗时要小得多，毕竟有开路先锋了，大部队根本不用慌，跟着走基本上就没什么问题。因为 CIA 的特种行动队从 1997 年起就频繁进出阿富汗，并在 80 年代支援阿富汗的反苏战争中积累了丰富经验，所以对于军方的行动具有相当高的指挥价值。

刺探阿富汗这块穷地的情报成功，并不能让 CIA 和 NSA 等机构完全重塑形象，不过没关系，他们很快找到了新的对象来证明自己没有每年白花几百亿美元。须知美国人永远看伊斯兰教都不顺眼，是个缠头巾留大胡子的就被怀疑是恐怖分子（按美国 CIA 训练学校教官的说法，要找到“精通阿富汗语又能完全通过审查” 的阿富汗语言教官，“可能概率为 0”），照这个标准中东基本全是人体炸弹。美国人永远都是爱国的，一边高喊着维护美国的和平、维护世界的和平，一边以发现了“大规模杀伤性武器”为借口对伊拉克发动战争，2003 年 3 月 20 日，“斩首行动”正式开始，美国对伊开战。

我们姑且不论美国政府发动战争的目的究竟为何，首先必须要承认的是，CIA 在整个伊拉克战争中发挥着至关重要的作用。早在 2002 年，CIA 便派遣情报人员深入伊拉克调查其是否藏有“大规模杀伤性武器”，但结果很令美国人失望，没有任何证据表明萨达姆窝藏了武器。

美国直到开战之前都没有找到足以使国防部确信的萨达姆政府在继续研制和偷偷储藏大规模杀伤性武器的确凿情报。2004 年 3 月 7 日，CIA 局长特内特在参议院情报委员会作证时特意提到，他曾“若干次”提醒美国副总统切尼，在美国准备正式公布的有关萨达姆大规模杀伤性武器的情报报告中“存在问题”。其实他这么做，也有为自己和 CIA 开脱罪名的嫌疑，就好像小学生向老师检举同学作弊然后还说“早就跟你说了别作弊，看，被抓了吧”。

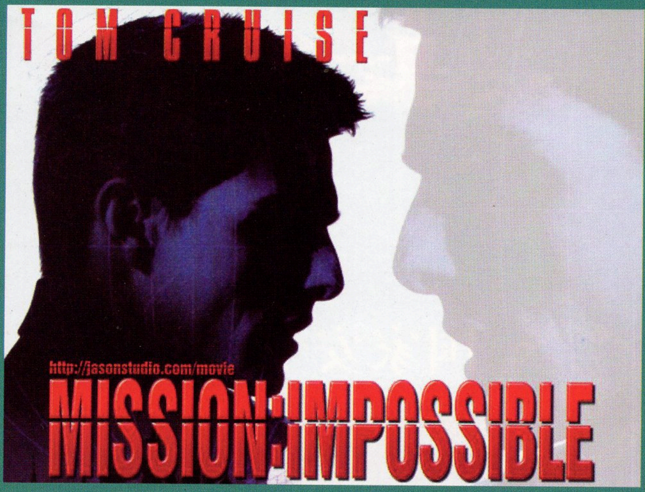
作为政府机构的一部分，CIA 只具有提供真实情报的责任和义务，却不具备决策权，所以当布什总统下令攻打伊拉克的时候，CIA 也只能遵命执行。在战争中，CIA 首先利用卫星和侦察机进行太空及空中的侦察、监视，确定空袭打击目标以及监听伊高官对话以确定其位置。早在 2002 年 11 月，CIA 间谍和特种部队便携带巨款潜入伊拉克，与伊拉克反对派接触，希望得到伊军方的情报以及反对派直接的军事支持（典型的电影情节啊，派间谍以金钱买通对方的卖国贼……）。

另外，在战争开始前，美国又派出 100 余名特种部队士兵和 60 名 CIA 行动组成员秘密潜伏在伊拉克沙漠地区和各大城市周围，监视伊军调动，同时还负责为联军飞机进行地面侦察和目标指示。北京时间 2003 年 3 月 20 日，300 名美军特种部队士兵再次潜入伊拉克，与已经在伊境内活动的“三角洲”部队成员和 CIA 特工会合，成功潜入巴格达市区一个重要的通信中心，将窃听器安装在光纤电缆电话线上。正是通过这种窃听手段，潜伏在巴格达的 CIA 间谍小组发现了萨达姆将出现在巴格达南郊的指挥与控制中心，为第一次“斩首行动”提供了情报。

为了验证对伊拉克领导人的几次打击效果，判断萨达姆的生死，CIA 对半岛等电视台每次播放的萨达姆影像都进行了细致分析。而且，还利用媒体一再“透露”伊军状况，而每次伊方都要出面澄清，这样就达到了试探伊方虚实的目的。另外，CIA 还通过分析外台播放的伊拉克被炸情况，进行打击效果判定，验证其他技术侦察的结果，将所有分析的结果传达给军方。

在战前和战争中，CIA 不断从伊拉克平民和被俘伊军官兵口中搜集相关情报，并且搜集伊拉克兵营、军事机构及武器装备部署等情报，因为这样做可以获取一些无法用卫星等侦察工具得到的内部消息，而 CIA 则在参议院的批准下允诺给予提供重要情报者绿卡的待遇（从此以后，这些人就

MISSION IMPOSSIBLE 谍中谍



中央情报局的一个小组在布拉格执行任务，结果要抓的人死了，要保护的机密资料也丢了，整个行动小组只剩下组长吉姆和伊森。事后伊森从特工队长处了解到，这次行动是个骗局，目的是为了查出内部的叛徒。

现在看来，死去的人不会是叛徒，而活着的则都有嫌疑。尤其是伊森，因为他的银行户头上突然增加了十二万存款。伊森自知冤枉又有口难辨。于是他自组人马要查个水落石出。男主人公不但能从高空悬吊下来窃取档案、在巨浪里逃生、在时速近 300 公里的列车搏斗，而且利用电脑网络也是驾轻就熟。影片改编自六七十年代的同名电视剧。

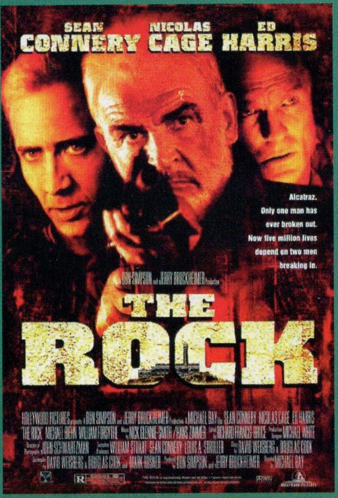
导演：布赖恩·迪帕尔马 Brian De Palma
主演：汤姆·克鲁斯 Tom Cruise
乔恩·沃伊特 Jon Voight
艾曼纽爱莉·比尔特 Emmanuelle Béart
亨利·彻尼 Henry Czerny
让·雷诺 Jean Reno
文·瑞姆斯 Ving Rhames
克里斯汀·斯科特·托马斯 Kristin Scott Thomas
瓦内莎·立德格拉夫 Vanessa Redgrave

间谍游戏——间谍大作战

《ESPION AGE NTS（间谍大作战）》是一款由 NEC-HE 所开发的 DC 游戏，玩家将扮演近未来的世界商业间谍组织的领导，接受委托人的各种各样的任务，安排合适的成员去完成。该组织共有 7 名不同类型的间谍，分别擅长不同的工作，玩家必须根据委托任务的实际情况去安排人选，制定最佳的潜入路线和方法。游戏最大的特点是必须同时操纵 4 名角色进行任务，其中玩家可完全控制 1 名间谍，然后给其他 3 名间谍下达任务和指示，玩家也可以自由切换想要控制的角色，总之只有 4 名角色密切的配合，才能完成任务，战略性十足。

该游戏是 DC 上一个非常另类的游戏，可惜由于 NEC-HE 经营不善而倒闭，本作也成为 NEC-HE 在 DC 上最有代表性的作品之一。

THE ROCK 石破天惊



美国军方在数不清的秘密行动中免不了牺牲一些优秀的指战员，但他们及其家属没有享受到政府足够的奖励和补助，对此忿忿难平的赫梅尔准将，以占领罗克岛、扣押81名观光客人为人质，向美国政府发难：42小时之内提出补偿办法，否则将以旧金山为目标，发动一场生化毒气袭击。

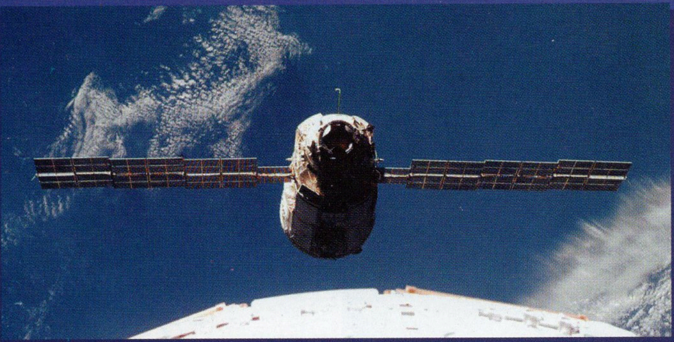
罗克岛1963年以前是设计最先进的监狱，易守难攻。现在，美国政府只有求助于唯一一位曾经从罗克岛上逃出的前英国情报官员约翰和联邦调查局的生化武器专家斯坦利。两人必须在30小时之内率特种部队潜入罗克岛，瓦解赫梅尔准将的计划。成千上万人的生命财产安全，就全靠他们这次行动了。

导演：迈克尔·贝 Michael Bay	
主演：肖恩·康纳利 Sean Connery	尼古拉斯·凯奇 Nicolas Cage
埃德·哈里斯 Ed Harris	约翰·斯宾赛 John Spencer
大卫·摩斯 David Morse	威廉·弗西斯 William Forsythe
迈克尔·比恩 Michael Biehn	瓦内萨·马赛尔 Vanessa Marcil

是美国公民了）。

综上所述，CIA在对伊战争中采用了各种侦察手段，既有主动搜集，又有被动获取，形成了较为完整、优势互补的高中低、全纵深、全天候、全天时侦察监视网，实现了对战区的全方位覆盖，各种手段得到的情报最终汇总到中央司令部，经过分析和相互印证，使情报的准确率大大提高。抛开战争的对与错不谈，在帮助美国快速取得战争的胜利方面，CIA功不可没。

在伊拉克战争中，国家侦察局（NRO）的间谍卫星为五角大楼提供了大量伊军部队部署和调动的卫星照片，而"基地"组织最重要的头目之一哈立德·穆罕默德年初落网，也是因为NRO的侦察卫星截获了哈立德的手机信号，并迅速锁定其方位。



间谍游戏——谍对谍

1999年kemco在GBC上制作的一款小品级间谍游戏，该游戏实际上是复刻原FC的同名游戏，游戏风格轻松搞笑，玩家所控制的间谍将和电脑或者另一玩家控制的角色展开间谍大战，看看谁才是谍中谍吧！

联邦调查局

联邦调查局（FBI）的任务主要放在刑法的实施和国内反情报工作方面。后项任务由FBI的情报处负责。

其实简单说起来，联邦调查局就是国家警察，老美五十个州各自法律均不相同，所以国家需要一个代表国家法律的警察机构，这就是联邦调查局的作用。我们在游戏中和影视作品中经常看到如下情节：一起恶性案件发生，地方警局的警察正在兢兢业业的调查中，边上开来一辆美国汽车租赁公司的租赁汽车，上边下来身着黑西服的人，他们走到地方警察身边，亮出证件并同时说："FBI，特别探员×××……"好了，这些当地警察可以走了，这个案件被联邦警察接管了！

联邦调查局在大家最为熟悉的美国情报机关中排名第二（第一肯定是中央情报局），但实际上联邦调查局的地位在整个美国情报机构中是末尾的机构。对于情报工作而言，并不是联邦调查局的强项。但联邦调查局的威名是怎么上扬的呢？

答案是《X档案》！在这部轰动全美的电视剧上映以前，联邦调查局做为三个年预算极高的政府情报机构，再配合老美日益增长的犯罪率和不能随之增长的破案率，使得联邦调查局也是民众攻击的对象之一。但《X档案》的上映打破了这个观点，剧中男女主人公做为联邦调查局所属的"X档案"部门的特别探员出现。随着《X档案》的热播，联邦调查局的民众形象也逐渐好转起来。

国家安全局

国家安全局（NSA）是1952年11月根据当时的美国总统杜鲁门的命令成立的。NSA的总部设在马里兰州的乔治·米德堡。在1957年出版的"美国政府机构手册"中写明，NSA执行"与国家安全有关的高水平的专业化技术和协调职责"。它在实施技术和协调两大职责时，成功地解决了同美国政府部门，以及商业和科学界的相互配合问题。

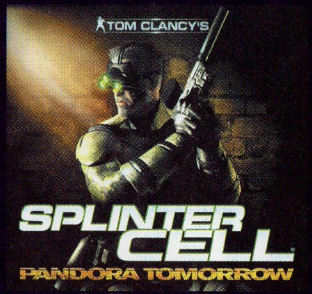
NSA的技术职责是截取所有国家，不论是对美国友好还是敌对国家的空中电信和破译获的密码通信。协调职责则是保障通信安全，也就是组织、监督和联合各方的力量，使美国政府机构和国防部门所使用的密码系统取得最佳效果。

NSA关注的范围是国外无线电通信通道、无线电测向、无线电管理、无线电导航和武装力量的无线电遥测，国家和地方的广播电台，陆运、海运和民用航空的无线电通信勤务。

根据截取的信息，NSA要对外国的政策、经济和国防力量作出报告，提出咨询意见及评论。他们不仅分析对话和通信内容，甚至还分析研究口音和腔调。随着科学技术的日新月异，NSA准备对所有的电波频率给予"梳理"，监视所有的通信工具，包括计算机网络。

NSA最主要的使命是——当美国有可能遭受进攻时，要在48小时内发出预警，虽然有时它的预警不会起到作用，例如9.11。

间谍游戏——分裂细胞



游戏里反映 NSA 的也并不多，我们熟知的《分裂细胞》系列游戏堪称是描写 NSA 的典型范例。游戏主角山姆·费舍尔是美国国家安全局分支机构“第三梯队”（Third Echelon）黑暗行动小组中最出色的特工，他是一个所谓第五自由的拥护者——有权为保证四种自由而做任何事（包括杀人）。他在游戏中的任务就是阻止某军队的建立，并铲除 NSA 内部的腐败分子，在游戏的过程中他也会遇到来自俄罗斯等国的反对势力。

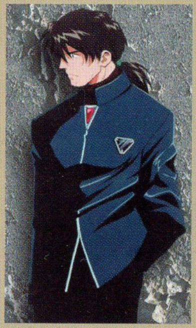
做为主要处理各种通信和密码的机关和全美预算最高的情报机关，NSA 的几万名雇员中包括大量的数学、信息科学、计算机和语言学的专家，在这里，世界上所有语种和文字都有人懂——理论上。NSA 拥有世界上能力最强大的计算机，以处理和破译所搜集的大量信息；大批的计算机专家负责研制计算机，并有专门的计算机工厂。这里有多台超大型计算机，其运算速度为每秒 1000 兆次。为了提高效率，他们分配计算机的使用时间不是以秒计，不是以毫秒计，而是以万亿分之一秒计。

NSA 平时要接受 FBI、五角大楼、CIA 及其他政府部门的“订单”，利用其技术装备按订单要求进行监控，以保障美国的安全。例如在 70 年代，NSA 积极配合 FBI 对美国公民同古巴及美国黑社会活动有关的电话及通信进行监听和截取；也曾根据 CIA 的请求对前苏联的公开媒体、学者的著作、政府文件，直至机器和仪器的使用说明等进行搜集分析。但是这种方式导致工作上的重复，因为“订货”的情报部门由安全局取得情报后就不再向其他有关部门转送，为克服这一弊病，曾经规定美国的侦察勤务部门要统一向 NSA 提出汇总后的需求。

还在 NSA 建立之前，CIA 同大型私人企业及通信公司领导层就签有协议，可以进入全美通信网络，无论是公司、企业的通信网络，还是私人的通信网络。CIA 历来的一项重要任务就是帮助 NSA 破译外国人的密码。为此，NSA 向 CIA 驻外办事处派驻了特别小组，以便对外国使馆的通信电波进行搜寻，并将所截取的电文送回 NSA 的参谋部进行破译。在 CIA 从事情报搜集的业务局中有一个处室，它的任务是帮助 NSA 对敌方密码员进行策反，或者帮助秘密安装破译截获情报的技术器材。

1970 年，NSA 局长私下承认 NSA 很大部分成果是靠盗取密码取得的，但是 NSA 盗取外国密码的工作曾受到一系列干扰。首先是 FBI 拒绝通过非法手段协助 NSA 取得密码，因为 FBI 局长反对非法入侵外国使馆，他通知 NSA 领导，今后如果没有总统的亲笔批示将不予以合作（好有“正义感”的局长……但这位局长却对监听本国公民的通信乐此不疲）。尼克松担任总统后，他建议由美国各侦察部门的领导组成一个由 FBI 局长为首的专门委员会，负责研究保障国家安全的方法与手段，以加强情报效益。

EVA 中的间谍



西历 2000 年，一次令全球人口半减的巨大自然灾害发生……2003 年，世界各国联合成立了国连政府。为了调查那次灾害的真相，国连于 2010 年成立了秘密情报调查机构 NERV，其最高负责人为碇元渡。NERV 下属德国支部特殊监察部员加持良治，其真实身份为日本政府内务省间谍，负责调查 NERV 相关情报。

剧情的关键组织 NERV，以及故事的关键角色加持良治在这部上世纪最受欢迎的动画作品《新世纪福音战士》中都起到了非常重要的作用。

该委员会的工作成果是在 1969 年 7 月 17 日向总统写了一份报告。在此之前根据国家安全委员会的决议，只能在国外搜集间谍情报。在国内采取行动必需经总统书面批准。随后，据此引出在美国国内禁止截取美国公民之间的通信和未经批准禁止窃听国内通信网络的禁令（请不用一口气念下来，真的）。

但是现在 NSA 对国内通信网络进行截取则有可能得到总统的正式支持，并且有了法律依据。根据 NSA 的提议，在委员会报告草案中曾提出如下建议：

1.允许截取美国公民经过国际网络收发的信息。

2.根据 FBI 的要求，在美国国内的通信网络从事同样的活动。

虽然要让 FBI 来做出第二条“要求”不那么容易，1971 年 4 月他们还是对 FBI 取得了一次战术上的胜利，当时 FBI 局长再度拒绝了 NSA 在南越驻华盛顿大使馆安装窃听器的请求，但这次拒绝被美国总检察长驳回。

1981 年 NSA 的权力得到扩展。首先进入外国驻美大使馆建筑物的审批权由总统转给总检察长。其次，NSA 可以拒绝帮助 FBI 破译犯罪分子之间信件往来中使用的密码（这，这是报复）。

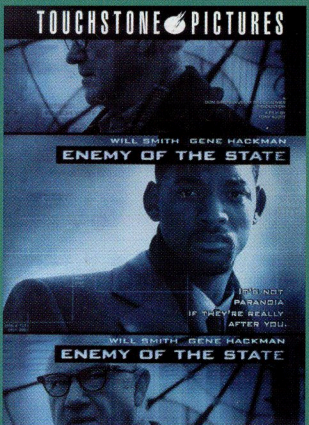
1990 年，为了在条件改变的情况下保存自己的预算，NSA 不得不改变自己的工作方式，把搜集经济情报放在优先地位，军事情报不再占据情报搜集的首位。NSA 关注的目标是美国和同盟国，是那些有银行、贸易和工业公司在世界市场上同美国的同行竞争的国家。

在冷战初期，NSA 在美国本土和英国等国家建立了强大的雷达系统。但是随着冷战的结束和互联网时代的到来，NSA 就用它来窃取电话、传真和电子邮件，了解私人和商业通讯。NSA 将这一系统命名为“梯队”系统。

“梯队”间谍系统被媒体曝光后，欧洲国家对此非常不满，欧洲议会成立一个专门委员会调查此事。派了一个代表团到美国调查，本来事先美国已经允许该代表团可以与 CIA 和 NSA 会面并了解情况。但就在会谈即将举行的时候，美国方面突然拒绝会见，该代表团只得很没有面子的无功而返。

进入 21 世纪，随着 9.11 事件的发生，NSA 在美国情报机构中的地位及重要性与日俱增。而随之增加的，还有 NSA 的神秘性，这个在成立初期便有美国情报界最保密情报机构之称的组织变得更加不为人所知，但可以肯定的是，美国政府对于 NSA 的态度大为改观，有一点可以证明——NSA 的预算翻了 N 倍，比 CIA 与 FBI 预算的总和还要多……

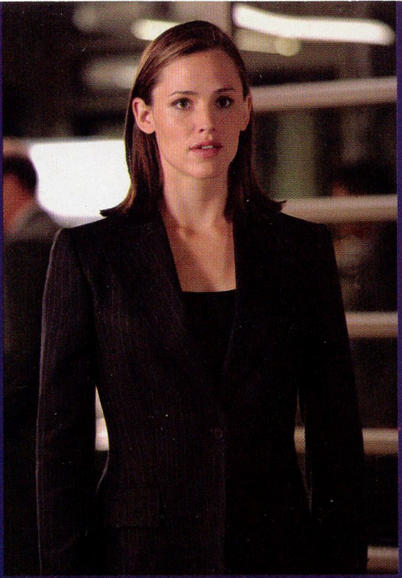
THE ENEMY OF THE STATE 全民公敌



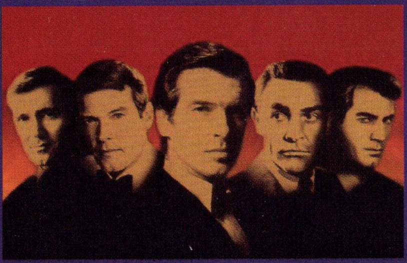
威尔·史密斯饰演一名前途一片光明的执业律师，正当他帮太太选购圣诞礼物的当儿，巧遇一位久未谋面的朋友。但是这位朋友却好像后有追兵，就在他横越马路时，意外地发生车祸。

史密斯完全不知道自己已陷入一个难以脱身的谋杀案中，因为车祸丧生的友人，刚刚将一张记录着一桩国会议员谋杀的磁碟片，放在史密斯的袋子里。谋杀者在车祸现场找到了史密斯的名片后，开始寻线跟踪史密斯，用高科技的卫星监视，企图夺回磁碟片销毁谋杀的证据，并杀人灭口。史密斯唯一的救兵是曾为国家安全局探员、现在转为地下情报贩子、对安全局的技俩一清二楚、并知道如何反制的吉恩·哈克曼……

导演：托尼·斯科特 Tony Scott	
主演：威尔·史密斯 Will Smith	吉恩·哈克曼 Gene Hackman
乔恩·沃伊特 Jon Voight	莉莎·贝尼特 Lisa Bonet



救赎天使——ALIAS



被誉为"超级国家经济蛀虫"的美国情报机构，在漫长的"讥讽时代"中只有前苏联解体为其搏回了一点颜面。但随着9.11的恶梦，美国情报机构在民众心中已经跌到最低点……

"救赎时代"来临了！为了从潜意识中给绝望的美国民众以信心，无数挽救间谍形象的作品诞生了！这其中，电视剧《ALIAS》（被译为：双面女间谍、特务A、化名）最为著名，近期CIA还特聘本剧女主人公扮演者："珍妮弗·加纳"（也就是电影<夜魔侠>的女主人公）成为中央情报局的形象代言人，并颁发给她正式特工的称号。有兴趣的读者可以登陆中央情报局主页（www.cia.gov)查看。

在救赎时代中，间谍们得到了全面的升级……不！是全面转职！！下面我们来将"新间谍"和"神话时代"最辉煌的——007做一个比较。

■詹姆斯·邦德

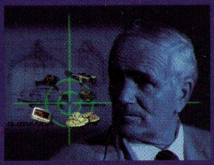
一个很帅的男人，蜚声海外的优秀间谍。从不化装，总是以真面目以及真名实姓示人。邦德是男权主义至上时代的产物。

●茜妮·布里斯多

一位年轻女性，只是一个普通的间谍，每次出任务都会化妆改变形象，且均不重复。21世纪的今天，她是自强女性的代表。

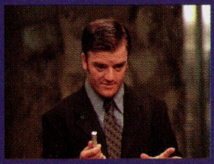
■詹姆斯·邦德

隶属于英国情报机构"MI-6"，超级间谍，代号"007"。没有任务时，在世界各地游荡，平均每两年才有一次拯救世界的生死行动。有Q博士每两年提供一次超级装备。



●茜妮·布里斯多

美国中央情报局的普通间谍，隶属CIA后，代号"自由职业者"。天天上班，常年无休，且每周都有为世界和平而执行的极艰巨任务。诙谐的马歇尔每周都提供新的发明。



■詹姆斯·邦德

无亲人，密友已死，了然一身。本性风流。曾有未婚妻，但在婚礼后即被对手枪杀，但2年后邦德又回到了那个四处留情的007，每次出任务必有"复数斩获"。

●茜妮·布里斯多

有父母，有密友，且数次为保护他们而深陷险境。有恋人，第一任在得知她是间谍后被枪杀，第二任后来和敌方间谍成婚，而且三人在同一工作组内任职……

■詹姆斯·邦德

对手均为"赌徒"型，虽然讲究"一掷千金，一击必杀"，但制订的计划中，无不存在能让邦德找到的破绽。根本没有能连续成功逃脱三次以上的敌首。

●茜妮·布里斯多

三年了，执行了六十六个生死攸关的任务，95%以上都完美成功，但对手的计划仍在按部就班的继续，没有任何影响。和这些对手相比，拉登算什么级别。

■詹姆斯·邦德

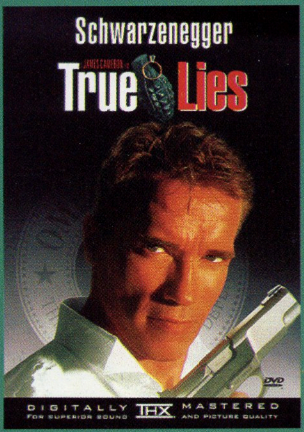
M-6情报局里唯一的"双零"级别的超级特工（'黄金眼'中006叛逃并被击毙），是历任M局长最为信任的间谍，对其从没有任何的怀疑，并默许他任何的非常规行动。

●茜妮·布里斯多

CIA中无足轻重的普通间谍，虽然无数次拯救世界，但至今没见过"局级干部"。平时继续在大学的学习，偶尔为考试得到60而羞愧，是"五讲四美三热爱"的好间谍。

这就是美国情报机构的"救赎天使"！这位被中央情报局视为救命稻草的"茜妮·布里斯多"，007比起她来简直不是一个级别的……！下面我们来看看故事梗概——

TRUE LIES 真实的谎言

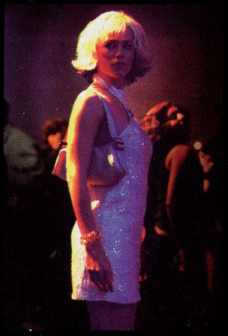
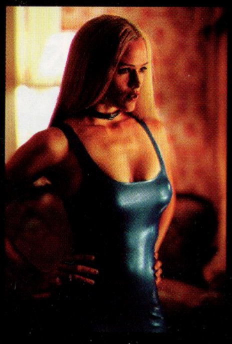


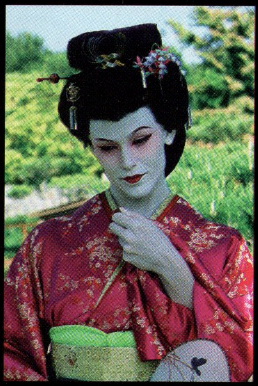
哈里·塔斯克尔是代号为"欧米茄"的一个间谍组织的特工，他精通六种语言并能操纵多种高技能间谍手段。他正受命调查着一宗某个阿拉伯恐怖主义组织策划的走私核武器的案件。出于国家安全的需要，结婚15年来，哈里一直向妻子海伦隐瞒着自己的真实身份，总以为丈夫是个老实巴交的电脑操作员的海伦对其平凡的工作有些厌烦。

出于任务需要，一次，哈里不得不与一女子假装相好，这使海伦醋意大发，她开始与一汽车商西蒙厮混，其间听了自称是"间谍"的西蒙的刺激浪漫故事而心旌摇动。

在搭档吉普的帮助下，哈里利用自己的间谍手段侦察着妻子的行径让西蒙这一假特工丑态百出。一次，在哈里化装成法国人正对海伦进行威胁时，一伙恐怖分子冲进来并把他们作为人质绑架到加勒比海的一个热带小岛上。在那里，哈里遭受了严刑拷打，最终，他与海伦设法逃出牢笼，但在枪战中，海伦慢了一步，而重新落入了魔掌。在吉普的协助下，哈里怀着复仇的决心重返小岛。海伦得救了，但狡猾的恐怖分子又绑架了其女达娜……

编导：詹姆斯·卡梅伦 Cameron, James
主演：阿诺德·施瓦辛格 Schwarzenegger, Arnold
杰米·李·柯蒂斯 Curtis Lee,Jamie　汤姆·阿诺德 Arnold,Tom



茜妮·布里斯多，为一家大银行工作，且攻读研究生学位，梦想是当一名教师。实际上，茜妮早在大学一年级的时候就被一个高度机密的间谍机构SD-6招聘，成了一名间谍。她熟练掌握13种语言；拥有精准的枪法及高超的格斗技巧；头脑灵活身手敏捷；胆大心细美貌如花。

茜妮向未婚夫坦白自己是一个CIA分支机构的间谍后，未婚夫惨遭杀害。在茜妮的生命也受到威胁时，父亲突然出现，并讲出了一个惊人的秘密——他也是SD-6的间谍。此后茜妮投靠CIA成为一个双重间谍。

随着情节展开，茜妮得知父亲其实也是CIA安插在SD-6的双重间谍，已故的母亲不是什么大学讲师，却是前苏联克格勃的间谍，自己则是被500年前预言家兰巴迪选中的"最具毁灭性力量的女性"……

在CIA以及外国反美势力K董事会和盟约组织的三重夹击之下，SD-6和其联盟被一举粉碎。茜妮正式进入CIA工作……CIA还吸收了之前为SD-6工作却不知情的工作人员。渐渐地，茜妮与CIA教官兼搭档沃恩坠入了爱河。

茜妮在一次和对方间谍的搏斗中昏死过去，当她再次醒来却发现，已经是两年后了……并且被抹去了两年的记忆！但最糟糕的还是沃恩结了婚……

沃恩的妻子劳伦是美国议员的女儿，同时也是美国国家安全局（NSA）的情报人员，被派到CIA协助调查，并和茜妮、沃恩在同一组任职……事实证明，劳伦是盟约组织安插在NSA中的双重间谍。劳伦的上司，NSA的一位高官，同样是盟约组织的走狗，混入CIA窃取情报并出卖给盟约……

好了，知道了吧。这部电视剧集很吸引人，真的！很不错！！

其中对美国情报部门员工的"高大"描写，和对9.11以后"得宠"的国家安全局肆意贬低，正好符合现在中央情报局的需要，于是乎中央情报局就有了破天荒的那一系列举动。

当然，这里还要重复一遍，这部剧集很好看呦~有兴趣的读者不妨将这部电视剧找来一看，市面上已经有了全三季的DVD。今年4月，由著名游戏公司ACCLAIM制作并发行了一款《双面女间谍》的同名游戏，故事的情节发生在SD-6被毁灭之后到茜妮失忆之前，依然围绕着主线故事展开……我们在下面一页为您奉上最全面精彩的游戏版攻略！

ALIAS THE GAME

本作旨在强调"潜入"、"暗杀"等间谍行动的要素，虽然在系统上并未达到 MGS 系列和分裂细胞系列的高度，但意识极佳，表现的手法还算到位。注意在游戏中没有任何回复道具，也就是说，如果 HP 将尽，唯一的办法就是快逃，躲到一个不会被人发现的角落里静静站上 3、5 分钟，HP 便会自动回复。本作中敌人的 AI 有些低，一旦逃出他们的视线范围或进了另一个有门的房间，他们便不会追来了，可以好好利用此点"欺负"他们。

SYSTEM

OPTIONS 选项设定

一、AUDIO/音频设置

调整声效、音乐、人语的声音大小及音频输出的类型（立体声或杜比 PRO LOGICAL Ⅱ）。

二、GAMEPLAY/游戏设置

1.STEALTH TOGGLE——ON/OFF

设置为 ON 时按 L1 键一次即可进入潜入模式，OFF 时则需按住 L1 键进入潜入模式。

2.COMBAT LOCK——ON/OFF

ON 时自动瞄准附近的物体进行射击，按 R1 键为取消瞄准；OFF 时按 R1 键对附近物体进行射击。

3.ENEMY TARGETS——ON/OFF

ON 时显示敌人 HP 及视野，OFF 时不显示。

4.CAMERA LEFT/RIGHT——NORMAL/REVERSE

视角左右控制，NORMAL 时与我们普通习惯正好相反，推右摇杆的左反而向右转，因此建议将这项调为 REVERSE。

5.CAMERA UP/DOWN——NORMAL/REVERSE

视角上下控制，NORMAL 时推右摇杆的下为从下向上看，推上则从上向下看，保持 NORMAL 即可。

6.VIBRATION——ON/OFF

手柄振动开关。

三、CONTROLLER SETUP/手柄设置

共有 A、B、C 三种手柄设置方法，推荐使用 A 设置。右面的操作系统也是基于 A 设置来介绍的。

四、SCREEN ADJUST/屏幕调整

调整显示屏幕的亮度、对比度及边框位置，□键恢复默认位置。

五、SAVE OPTIONS/保存设置

针对之前所有四项的调整进行储存，每次开机进入游戏之前均会先调用该存档。

操作系统

左摇杆——控制主角移动
右摇杆——视角调整，按下自动校正为主角前方视角
方向键↑——热感应成像视觉模式开关
方向键↓——夜视模式开关，可看到监视器的观察范围
方向键←——间谍道具开关
方向键→——选择当前使用的武器，按×键丢弃
□键——特殊攻击（SA）
○键——动作（开关门，对话、拿道具等等）
×键——普通攻击（QK）
L1 键——潜入行动模式开关，猫腰走路，没有响动
L2 键——按住为下蹲，松开站起
R1 键——防御/闪躲/瞄准（装备枪时）
R2 键——自动校正为主角前方视角
START 键——暂停游戏，进入 PDA 系统

SKILL&ETC

PDA 功能说明

在游戏中按 START 键后进入 PDA 系统，共有：暂停菜单、任务目标、对话信息、应用道具、动作训练及场景地图 6 项。按 L1 和 R1 键进行各项之间的切换，再按 START 键返回游戏，以下逐项进行详细解说：

PAUSE MENU
暂停菜单

1.SAVE　保存游戏进度，在记录点附近才可选用。
2.LOAD　读取游戏存档。
3.AUDIO　音频设定，同选项一。
4.GAMEPLAY　游戏设置，同选项二。
5.QUIT GAME　退出游戏，返回标题画面。

OBJECTIVES
任务目标

随游戏的进行而不断更新内容，记载详细任务目标提示，包括中途变更的任务。

MESSAGES
对话信息

保留 10 条最新的对话记录，可以从中找到过关提示等重要信息。

ITEMS
应用道具

大多数都是马歇尔发明的高科技玩意，茜妮执行任务必不可少的间谍工具，也有相应关卡的钥匙及可更换的特殊服装等。

TRAINING
动作训练

1.Wall flip　蹬墙。面对墙时按□键。
2.Rear attack　后踢腿攻击。攻击正后方敌人。×+□
3.Block　格挡。可以闪避、防御部分的攻击，对某些重攻击无效。按住 R1 键。
4.Ambush attack　伏击。靠墙隐蔽，等敌人走近时突然袭击。贴墙模式时按□键。
5.Unarmed counter move　徒手反击。格挡的同时进行反击。R1+□
6.High and low crouch attack　下蹲攻击。处于下蹲姿势时进行上段或下段踢腿攻击，采取该姿势时较易受到攻击。L2+×/L2+□
7.Dodge move　快速闪避移动。格挡时做出的快速闪避动作，可躲过敌人的攻击。R1+○+左摇杆↑↓←→
8.Full area attack move　面攻击。被包围时可以做出全体面攻击的动作，攻击范围大。□××□
9.Gun disarm move　夺枪。夺取敌人手中枪支同时进行攻击。R1+□
10.Jump attack　跳踢。对敌单体攻击，攻击力较强。完全按住×键 1 秒后快速松开。
11.Melee weapon disarm move　夺取近战武器。夺取敌人手中的近战武器，同时进行攻击。R1+□
12.Attack from above move　上方攻击。当站在上层建筑的边缘且有敌人从下方经过时，按□键。
13.Quick attack combo　快速连击。×××
14.Special combo finishing move 1　××□
15.Special combo finishing move 2　完全按住×键 1 秒后快速松开，再接□键。
16.Special combo finishing move 2　×□
17.Stealth attack　偷袭。悄悄跟在敌人后面实施偷袭。□键。
18.Throw move　投掷。在一定距离内接近敌人时，将其摔投出去。R1+□+×
19.Short weapon combo attacks　短武器连击。×××□/按住□键 1 秒后松开/□□/□
20.Long weapon combo attacks　长武器连击。□×□/□/□□
21.Crouch roll,into somersault　前滚翻及前空翻。L2+○+左摇杆↑；R1+○+左摇杆↑
22.Stealth corner peer　探头观察。以潜入模式贴墙站立后可以左右平移，到墙拐角处继续推相应的方向即可探头观察。
23.Stealth door opening　悄悄开门。以潜入模式贴墙走到门边，按○键即可。

24.Lock picking　开锁。遇到某些上锁打不开的门，在道具栏里选择开锁工具（Lock pick），进入开锁界面，推左摇杆到黄色的锁芯处，如果其不停抖动且×键发亮，按下×键即可搞定该锁芯，依此类推即可解锁。

25.Computer hack　破解电脑密码。使用道具中的遥控调制解调器（Remote Modem），进入解码界面，需要输入 2 位、3 位或 4 位的密码，L1/L2/R1/R2 分别代表 ABCD 四个英文字母，密码由这四个字母随机产生，×键输入。当输入相应个数的密码后，如果其位置和字母都正确的话，下方会有信息提示正确的个数，没有正确的则显示为 0，需重新试验排列组合，再次输入。全部正确则成功破解密码。

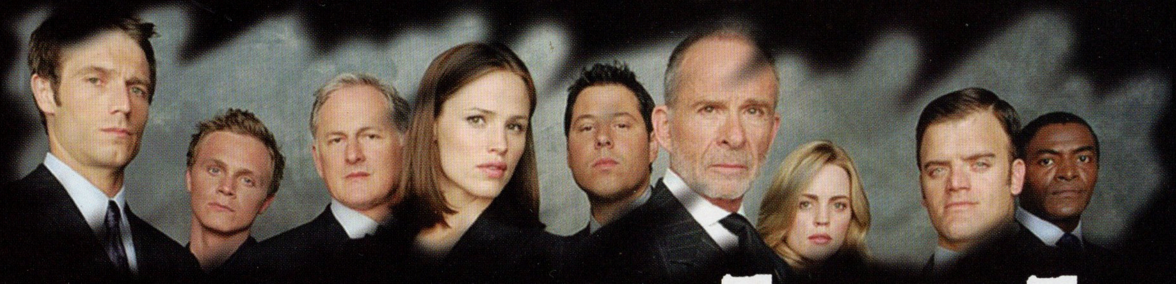
26.Climbing　攀爬。一般 1~2 米的高度可以按○键跳起抓住其边缘爬上，如果不是很高的地方则只需面对该处按住左摇杆↑即可自动爬上。挂在高处边缘时再按○键为松手落下。

27.Climb ladders and poles　爬梯子和管子。面对梯子推左摇杆的↑即可自动爬上，按○键为出溜下来；头顶上方的管子则需站在其正下方按○键跳起抓住。

MAP
场景地图

至关重要的一项工具，左摇杆可移动地图，方向键的↑↓切换楼层，右摇杆的↑↓放大、缩小地图。在地图上会显示自己的位置以及当前区域的敌人，还会以绿点标注出下一个目标地点。我们在攻略中给出的地图均有简明路线、重要道具及地点，省略了敌人的位置，请在游戏中自行查看。

ALIAS ALL MAP WALKTHROUGH



MENTE CARLO CASINO

CIA 特工雅各布(Jacobs)潜入蒙特卡罗赌场并向总部汇报时被安娜当场捉住，为了救出雅各布，同时获取有关兰巴迪的情报，CIA 派出茜妮和迪克森执行任务。

1.进入赌场，首先与迪克森碰头，取得【追踪药水（Tracer Serum）】。

2.到吧台，趁领班转身之际将【追踪药水】放入酒内【按方向键←打开道具菜单，↑↓选择，×键使用】。

3.端起托盘，走到萨克的司机所坐之处，看他喝下放有【追踪药水】的酒。

4.等领班从吧台走出后，进入吧台，从后门来到 2F 的厨房。

5. 用隐匿模式【L1 键】躲过守卫的耳目，进入冷库，发现【数据光盘（DATA DISC）】。如果因为低温而导致行动缓慢，可选择更换服装。

6.【数据光盘】被坚冰包裹，需从旁边找到【破冰锤（目前唯一管用的武器）】一把将其砸碎取得。

7.从厨房西南角处的门离开，寻找“GERSH ROOM”。

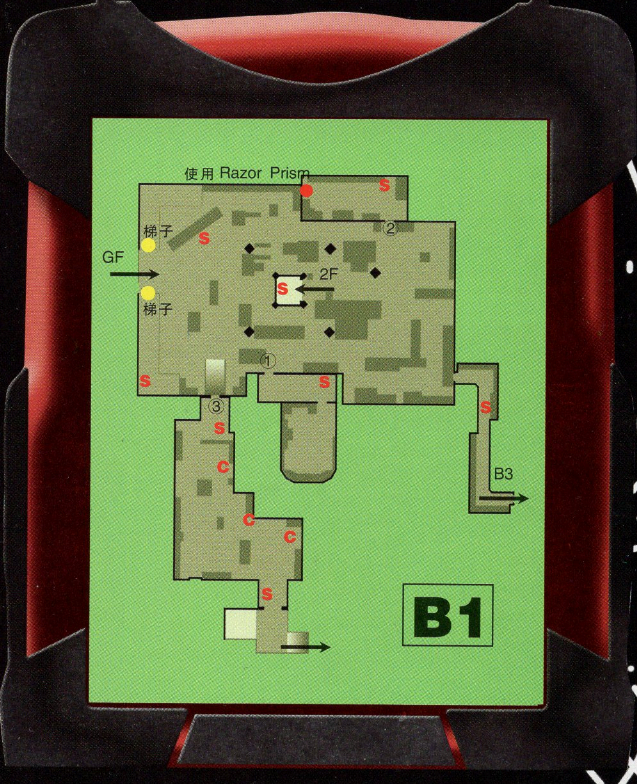
8.躲过监视器【用夜视模式（方向键↓）可看到其监视范围】，进入南边的电梯。

9.电梯自动上升到 3F，干掉守卫，进入 GERSH ROOM。

10.打倒一名保安，在马蹄形会议桌下方找到一台笔记本电脑。

11.选用【遥控调制解调器（Remote Modem）】破解其密码（以后但凡是需要破解电脑密码的，必须使用遥控调制解调器，后略），得知 THE MACHINE 被用于一种武器的研发，而武器研究所就位于赌场的地下室。任务更新——调查地下武器研究所。

12.乘电梯回到 2F，推箱子【按住○键推、拉】到西侧坏电梯前，爬上箱子，从上方打开的天窗处爬入。



13.扒住边缘移动到最右侧，松手落下至平台，沿梯子下到停在 B1 的电梯顶部，再通过缺口下到地面。尽量避免和这里的持枪守卫战斗。

14.以隐匿模式将【门①】前的敌人干掉，到监控室内调查监视屏，获知西侧走廊的监视情况——有三部监视器（可忽略此步）。

15.进入【门②】，将 Razor Prism 放置在房间尽头的集线器上（此步亦可忽略）。

16.从【门③】进入，贴墙从三部监视器下方走过，不要和大量的持枪守卫战斗，躲过他们从南边的门离开，沿楼梯下到 B2。

17.沿路打倒守卫，从南边的门进入 B2 东部区域，北边的电源室需【钥匙卡（Key Card）】方可打开，从房间东南角的楼梯直接进入 B3F。

18.旁边的监控室内有一个守卫，不理他，径直向房间中央走，马歇尔来电说房间的地板上遍布压力感应警报装置，如果触动便会封闭房间放出毒气，只有从上方直接落下到房间中央的控制终端处方可有机会解除报警装置。

19.随后监控室门打开，干掉守卫，进入房间，从桌上取得【钥匙卡】并破解电脑密码。

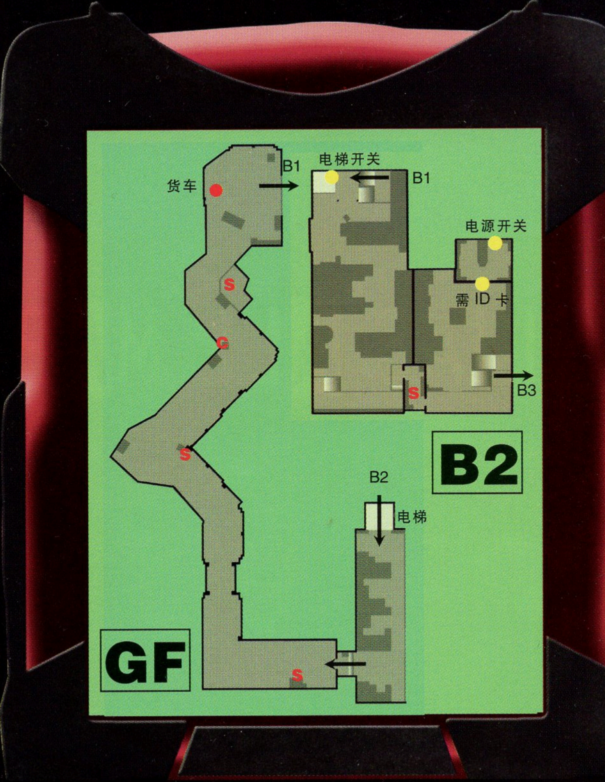
20.返回 B2，使用【钥匙卡】后进入电源室，打倒两个守卫，扳动墙上的开关为本层西北角上的电梯通电。

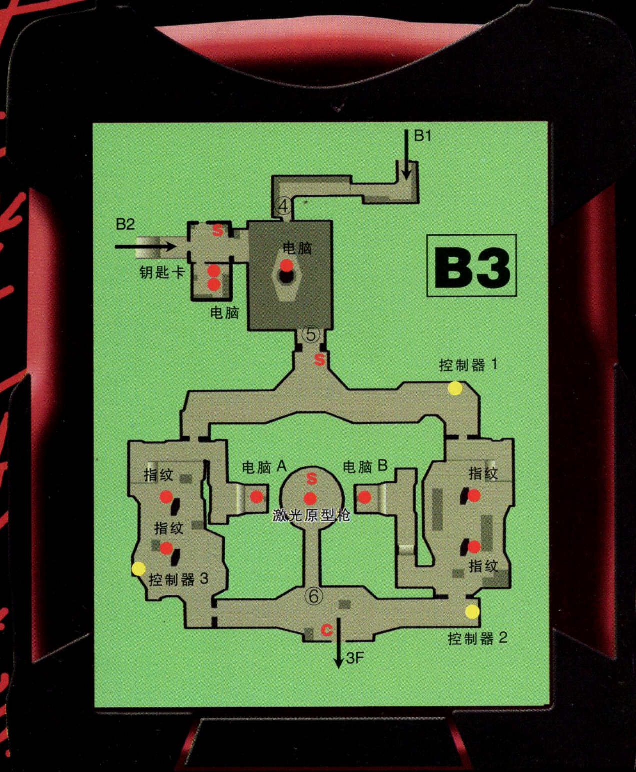
21.打开电梯开关，乘电梯上到 2 层。打倒三名守卫，从南边半开的窗户处翻出，落到街道上，也即"室外区域（GROUND FLOOR）"。

22.沿路前行，以暗杀的手法干掉三个守卫，躲过墙拐角处的监视机枪，再打倒两名守卫，爬入货车的后箱内，再度进入 B1。

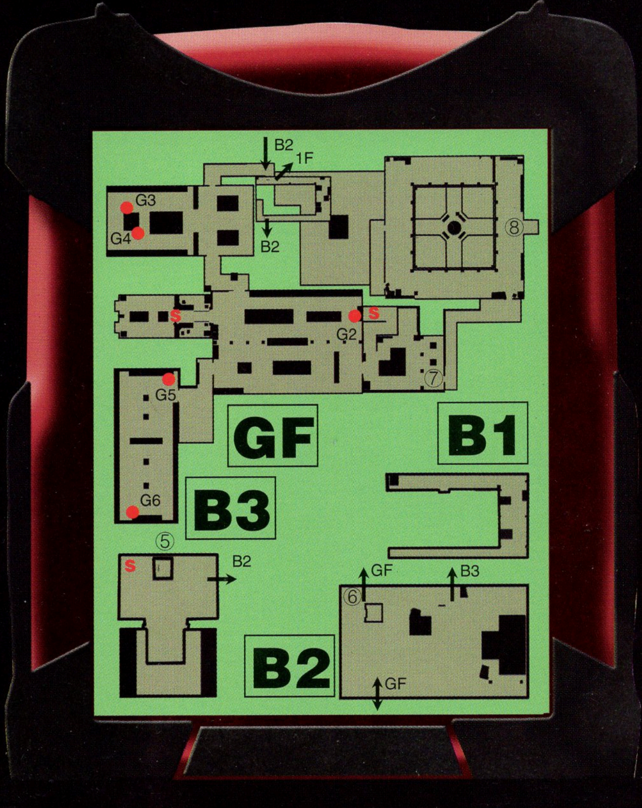
23.从梯子处爬到上层，沿房间上方的钢架房梁走到房间东南角的通风管道入口，下蹲【L2 键】后进入，注意出口【④】处的铁丝网需攻击方可打开。

24.走出管道，跳起抓住上方的钢管，移动至房间中央电脑处的正上方，松手落下，破解密码，解除报警装置，进入【门⑤】。





SAUDI ARABIA MUSEUM



25.干掉带面具的科技人员，使用【指纹采集器（Finger Print Replicator）】采集任意两人的指纹，于电脑 A 处破解密码后，在 50 秒的时间内赶到电脑 B 前使用指纹采集器，打开【门⑥】。

26.在中央圆台上取得【激光原型枪（Laser Prototype）】，任务更新，需找到并破坏三处安全系统控制器方可乘电梯离开。

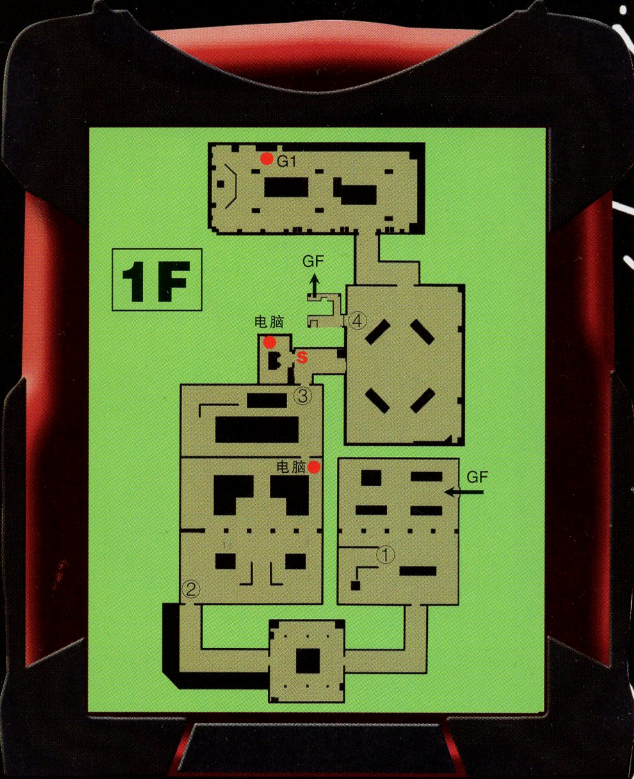
27.打倒新增的敌人，于图示位置使用激光原型枪【←打开道具菜单，按×键选定使用，按住×键为发射激光，△键为退出】，分别破坏三个控制器。

28.乘电梯返回 3F 的 GERSH ROOM，打倒三名守卫，进门后躲在吧台之后（蹲下），看到萨克和安娜交易的场面。

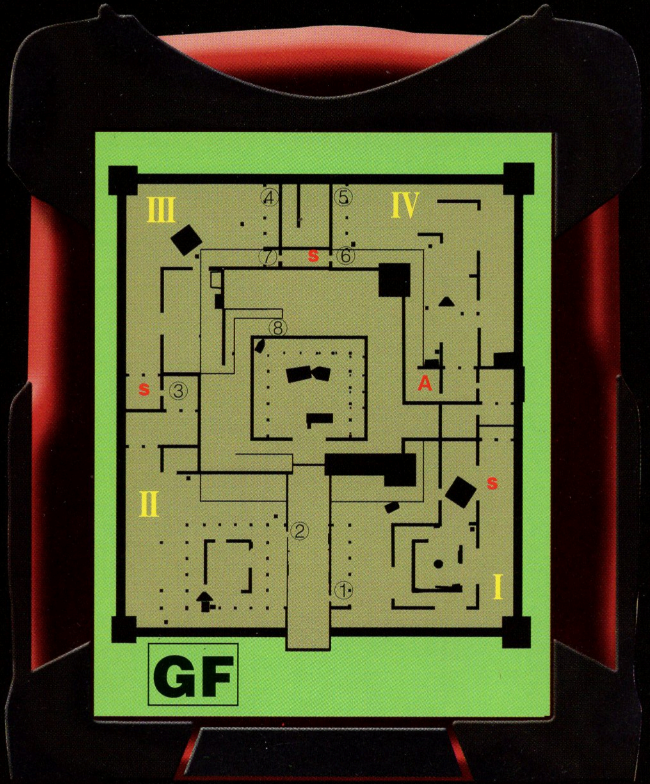
29.干掉两名守卫，原路回到 2F，在厨房里和萨克进行对决，胜出后前往 1F。

30.不要理会成群涌出的守卫，从 1F 大厅西南角的窗口跳出逃跑。

1.从东侧的走廊上到 2F，从红外线报警器中穿过，趁警卫未赶来之时从【楼梯①】处逃走。
2.穿过南边的方形上下层房间，经过【门②】时再度触发警报，打倒警卫后到达电脑处，破解安全系统的密码。
3.走楼梯下到底层，经【门③】左转到主机房，破解电脑密码，将数据传输至马歇尔处。
4.一队全副武装的特种士兵占领了博物馆，任务更新，寻找 6 块骨骸，位置如图所示，均被锁在柜子里，需用【开锁工具（Lock Pick）】将其打开。
5.6 块骨骸全部到手后，安娜也到达这里的地下室，并获得了另一块骨骸。前往地下室。
6.先到 1F，一路躲过或打倒敌兵后从【门④】进入，沿梯子一路向下，从 B3 的【楼梯⑤】处下到地下金库。
7.未发现安娜踪迹，金库大门将在 30 秒内关闭，在时限内用【微型数码相机（Mini-Camera）】尽可能多地拍摄这里陈列的兰巴迪物品。
8.安娜潜逃，沿路追踪至 B2，从【门⑥】经消防通道到达 GF 层，再从【门⑦】跟进，任务更新，追踪安娜到街道之上。
9.从【门⑧】离开之后，由于无法显示地图，所以必须紧跟安娜的步伐。追踪途中马歇尔被捉，最终安娜从屋顶乘直升机逃脱。



SAUDI ARABIA RUINS



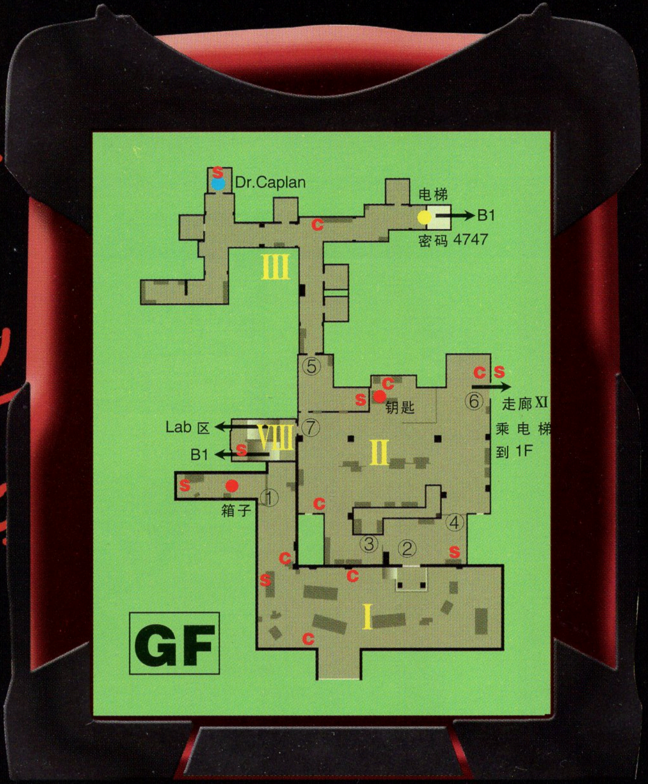
1.为救回马歇尔，同时夺取安娜手中的骨骸，茜妮只身潜入遗迹。由于天色较黑，最好装备热感应成像仪【方向键↑启用，再按关闭】来观察敌守卫行动。
2.首先向Ⅰ区西南方行进，从背后以潜入模式干掉巡逻的守卫，从【门①】经【门②】来到Ⅱ区。
3.以同样手段对付这里的守卫，经【门③】进入Ⅲ区。
4.穿【门④】过【门⑤】进入Ⅳ区，到达 A 点时，遗迹外部区域勘察完毕，任务更新，探索遗迹内部区域。
5.经过【门⑥】和【门⑦】，向南走，上台阶，从【门⑧】进入，看到遗迹中央区域停放着安娜准备的战术核弹，而且马歇尔也被捆绑在这里。
6.为了营救马歇尔，茜妮暴露了自己的位置，也被安娜捉了起来。需要在 40 秒的时间内打开手铐（开锁），然后解除核弹的起爆密码。

ROMANIA TATTOO PARLOR

1.在这里寻找钥匙卡，首先打倒光头，搜查其身（在尸体旁按○键）后获得柜台内房间的钥匙。
2.在门前使用钥匙，进入内室，打倒四个打手，搜查其中一人的身体，看到了兰巴迪追随者的标记，但仍未找到进入精神病院的钥匙卡。搜查纹身用的靠椅，得到钥匙卡。

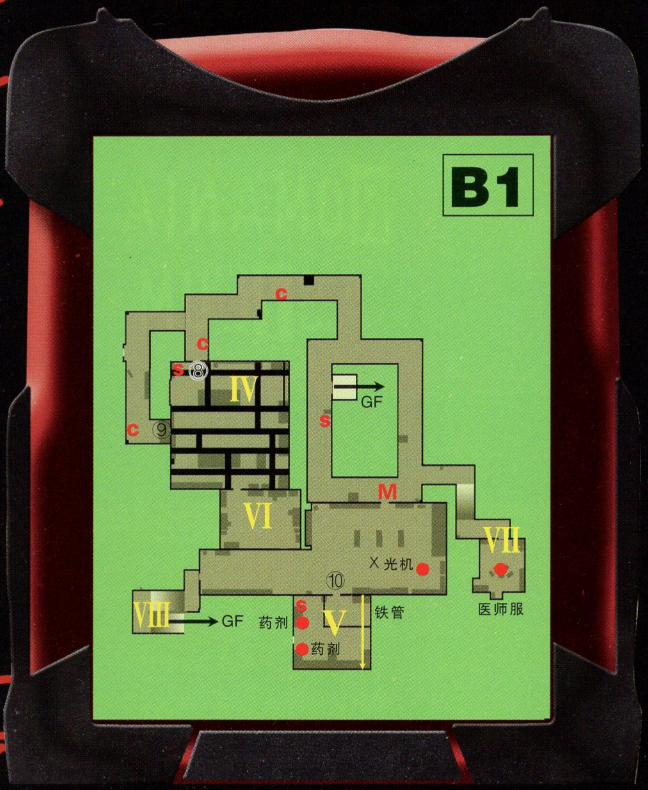
ROMANIA ASYLUM

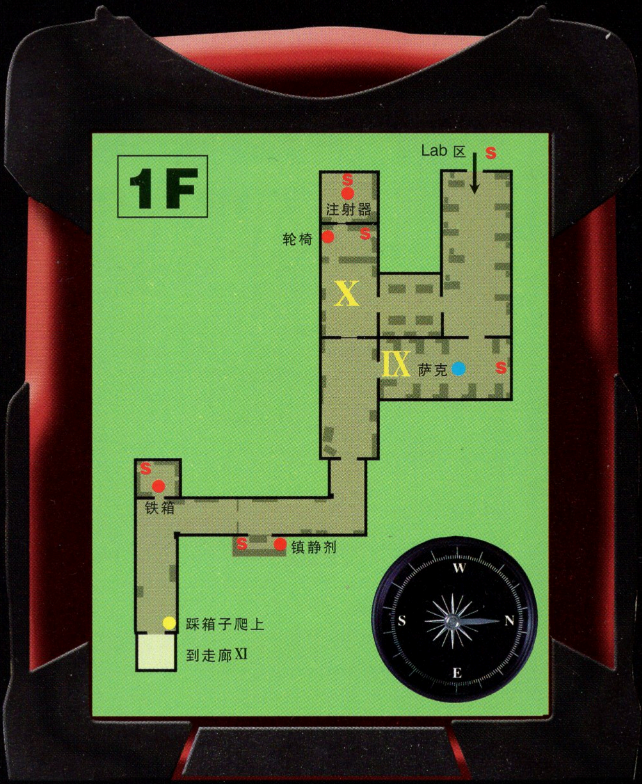
1.躲避【门①】外守卫的视线，将铁箱推至【门①】前，爬上并翻过【门①】，将守卫干掉。
2.注意Ⅰ区的三个监视器和敌人，把他们都处理掉以后，调查医院正门【门②】右侧的开关后即可进入。
3.开始寻找凯普兰博士（Dr.Caplan）的下落，调查【门③】或【门④】旁边的开关，进入Ⅱ区。
4.从【门⑤】进入Ⅲ区走廊，这里是关押病号的单间病房，凯普兰博士就被关在最西北角上的房间里。
5.打倒 6 个守卫，搜查其中一人的身上，获得牢房钥匙卡一枚。
6.来到博士面前，交谈后得知若想获得激光原型，需要用另一种纹身图案的钥匙卡，而在“MORGUE”房间内恰好停放着一个可以提供这种纹身的科学家的尸体……



7.先将博士救出，使用钥匙卡开门，对话后令博士紧随自己向【门②】前进。若遇敌人可让博士先藏于安全之处，待料理干净后再唤其同行。
8.到【门②】后，博士由迪克森接应救走，同时获知如果乘坐本层东北角的电梯可以前往"MORGUE"房间，密码是4747。
9.输入密码后进入电梯，选择前往B1，在回廊南边找到了"MORGUE"房间，但房门被锁，需要另外的钥匙卡来打开。
10.进入Ⅳ区房间有两条路，其一从【门⑧】走，使用之前从GF层得到的钥匙或开锁工具进入；其二从【门⑨】爬梯子到房顶钢筋上，注意钢筋会断裂。
11.从被打倒的众守卫之一身上找到打开"MORGUE"房门的钥匙卡，前往该房间。
12.进入后打倒守卫，发现所有尸体上的纹身都一样，需要挨个进行DNA测试【使用DNA Scanner】方可找到正确的一个（不要落下右侧冷藏柜里的尸体）。
13.将X光机拖到DNA正确的尸体旁再使用DNA扫描器进行分析，完成后得知还需要两瓶化学制剂。
14.用开锁工具打开【门⑩】，进入房间Ⅴ，沿图示位置的铁管爬出，从货架上层取得两瓶药剂。
15.返回"MORGUE"，升级版的纹身认证完成，准备前往实验室。进入房间Ⅵ，打倒敌人后搜身获得MORGUE储藏室的钥匙。
16.从房间Ⅶ内可以获得医师服一身，前提同样是打倒敌人后搜身。
17.沿走廊Ⅷ一直向上，到达1F实验室区域，进门后右转，前行不远便是实验室大门，经消毒后即可进入。
18.发现一台大型激光原型，而三只【棱镜（Prism）】便被保存在冷库中，需找到电脑终端开启冷库门。
19.实验室内的楼梯口有监视型机枪把守，需爬到下面的铁柜顶部再抓住上方的管子，顺管子爬到电脑终端所在之处。
20.破解密码打开冷库门，同时下载到1F地图，停止机枪工作。

21.拿取棱镜之前，需要先为它照张相片，使用微型数码相机，调整好变焦倍数再照。
22.将三只棱镜取出，与此同时，萨克从门外走来，沃恩提醒茜妮迅速将棱镜放入激光原型机的底座，并找一个可以躲藏的地方（二楼或箱子里，这里选择开着门的铁箱子，进入后自动关门，最好同时按住L2键蹲下）。
23.萨克巡视了一圈之后，派人将雅各布带了过来，绑在手术台上并开始发射激光。必须在60秒之内打倒守卫并终止激光。
24.之后需要连开四道锁将被缚的雅各布释放，使用激光原型机将对面铁闸门上方的电子锁破坏，打开闸门，再将闸门后房间内的另一道电子锁破坏，打开旁边的铁闸窗。
25.雅各布前去救助医院中的病人逃离，由迪克森接应，茜妮则负责收回棱镜并在【燃料管（Fuel Cell）】当中添加【毒药（Nitro-glycerin）】。
26.完成后从之前打开的铁闸窗回到实验室区域走廊，注意这里没有地图。
27.出门时萨克正在门外，悄悄跟在他后面，保持一定的距离以确保DNA扫描器能够获得萨克的DNA信息，注意不要被他发现，多以附近的箱子作为掩体。

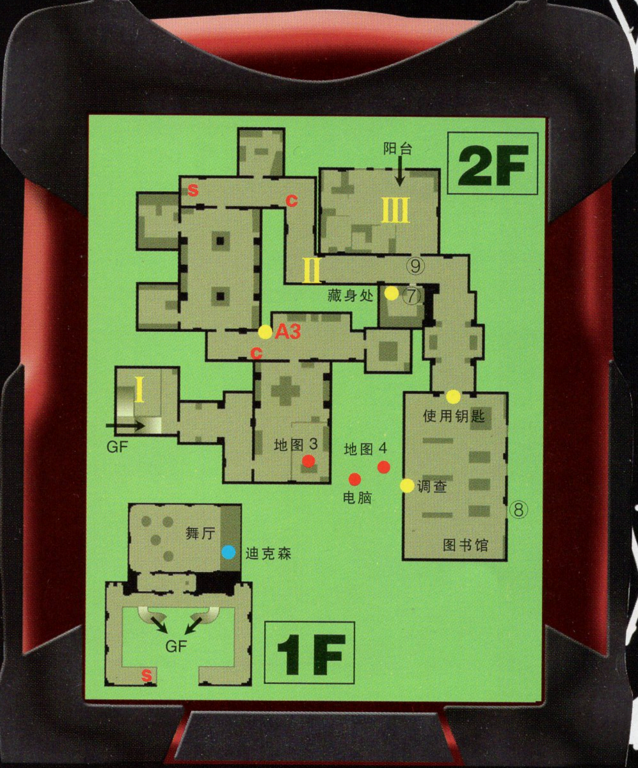


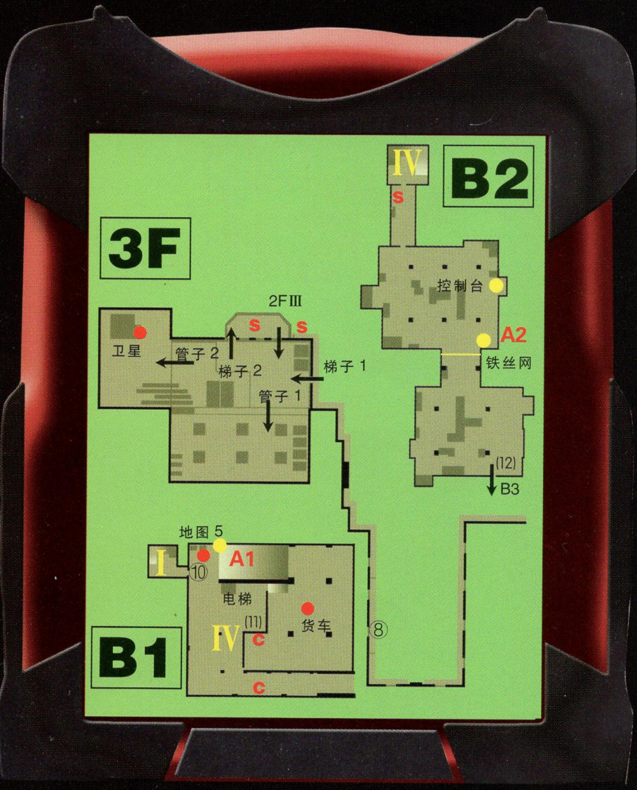


28.从实验室区域离开，经【门(11)】到达1F，分别于图示位置找到【注射器（syringe，打倒女医生后调查）】和【镇静剂（Tranquilizer Chemicals）】，加上之前找到的医师服，本任务完成。
29.到房间Ⅸ与萨克决斗，趁其倒地之时【按○键】给他注射镇静剂。
30.随后换上医师服到房间Ⅹ推【轮椅】到萨克处，再将萨克推到东南角电梯内。
31.发现电梯没电，必须手动调整恢复电力。将电梯对面房间内的铁箱推到电梯门前，爬上铁箱，跳到上方的电闸室内，靠近三个电闸即可恢复电力。
32.放置了毒药的燃料管马上就要爆炸，必须在5分钟之内逃离医院。经走廊Ⅺ到【门⑥】，过【门④】到达大门前，顺利脱逃。

HONG KONG EMBASSY

1.在迪克森的掩护下顺利进入，沿 1F 楼梯来到 GF 层，从【门①】进入女厕，趁来方便的女警不备将其放倒，从身上搜出【控制室钥匙卡（Control Room Keycard）】。
2.到【门③】前使用控制室钥匙卡后进入，在最南端的房间内找到本层地图，将【CCTV SIGNAL JAMMER】放置在角落里的机器上。
3.使用开锁工具打开【门④】，使用【CCTV SIGNAL JAMMER】或贴墙通过监视器。
4.利用同样的方法到达【门⑤】前，用开锁工具将其打开。【门⑥】也要这样过。
5.从楼梯 I 向上，到达 2F，一路向北走，经过走廊 II 准备向南拐的时候，发现斯隆和一名守卫走了出来。
6.躲进【门⑦】内的箱子后，待斯隆走过立刻进入下方的图书馆。
7.干掉坐在椅子上的两名警卫，调查他俩身后书柜上探出的一本书，打开密室。从其中一人身上搜出【图书馆钥匙（Library Keys）】。
8.进入密室，在电脑前使用【硬盘下载器（Hard Drive Downloader）】，开始下载病毒，此时增援守卫赶来，走出密室，到图书馆大门前使用图书馆钥匙。
9.待病毒下载完毕，取下硬盘下载器，走出密室，到【窗户⑧】前。
10.到达 3F 外侧，一路向右跑，注意躲避探照灯的照射，否则会被机枪射成筛子。遇到栅栏或窄台需要挂在边缘爬过，然后翻身上来继续跑。
11.沿【梯子 1】上到 3F 平台，再爬【管子 1】到上边一层，往西侧跑，从铁箱子上方跃下，爬【管子 2】到卫星天线旁，使用天线传输病毒。调整天线方向至五条信号全满的状态，按×键开始传输。
12.完成后任务更新，寻找位于地下室的实验室，从【梯子 2】向下到阳台，爬窗户进入房间 III，打倒两名守卫，从一人身上搜得【2 级钥匙卡（Level 2 Keycard）】。
13.使用 2 级钥匙卡打开【门⑨】，返回楼梯 I，下到 B1，刷卡打开【门⑩】，进入地下停车场，干掉警卫，从【自动门(11)】进入。
14.沿楼梯IV 下到 B2，一路前行，翻过铁丝网，从【自动门(12)】离开。
15.到达 B3，在【门(13)】旁使用硬盘下载器，由马歇尔远程控制打开门锁，进入。
16.使用开锁工具打开西北角上的保险柜，得到【兰巴迪钻石（Rambaldi Diamond）】。
17.受到不明信号跟踪，杰克要求西妮去查明信号源，乘西侧窗外的电梯直达 B1 停车场，于图示位置找到发射信号的货车。
18.破解货车内电脑的密码，数据下载完毕后发现斯隆悄然出现在车外，他夺走了钻石，

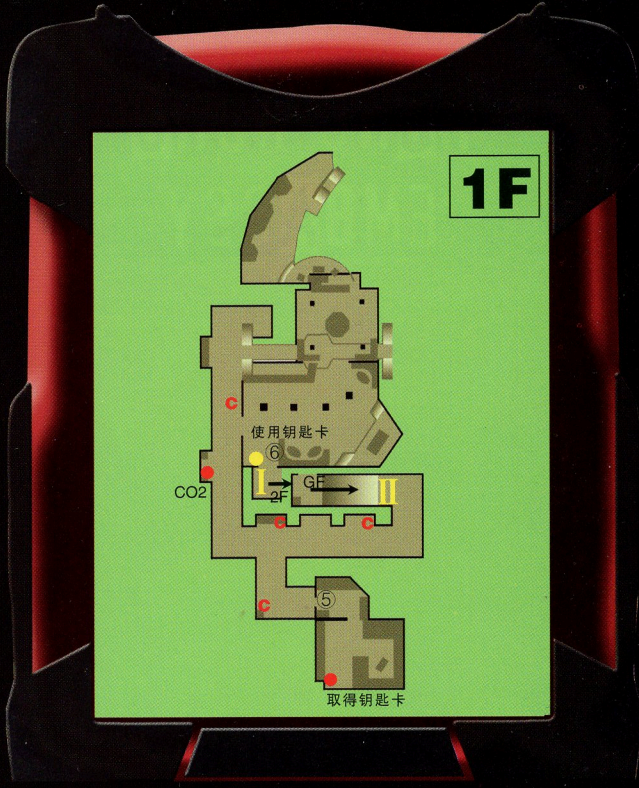


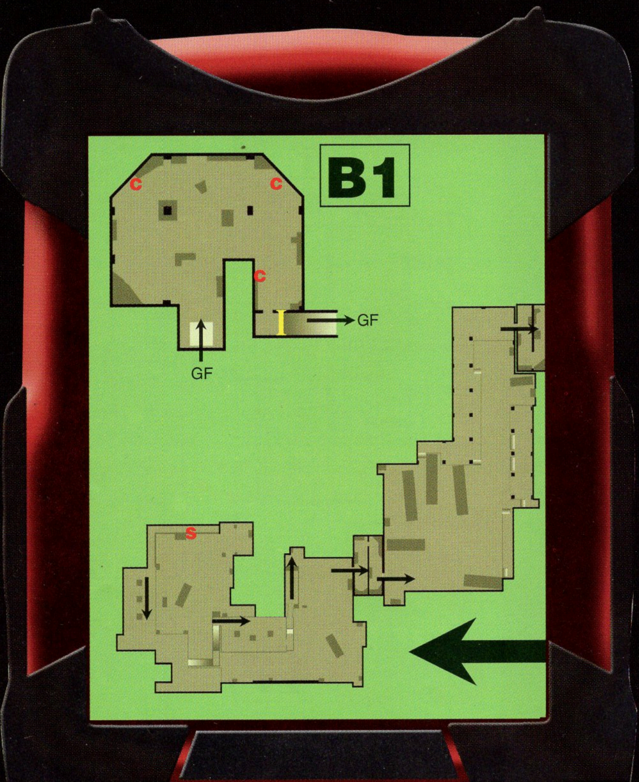


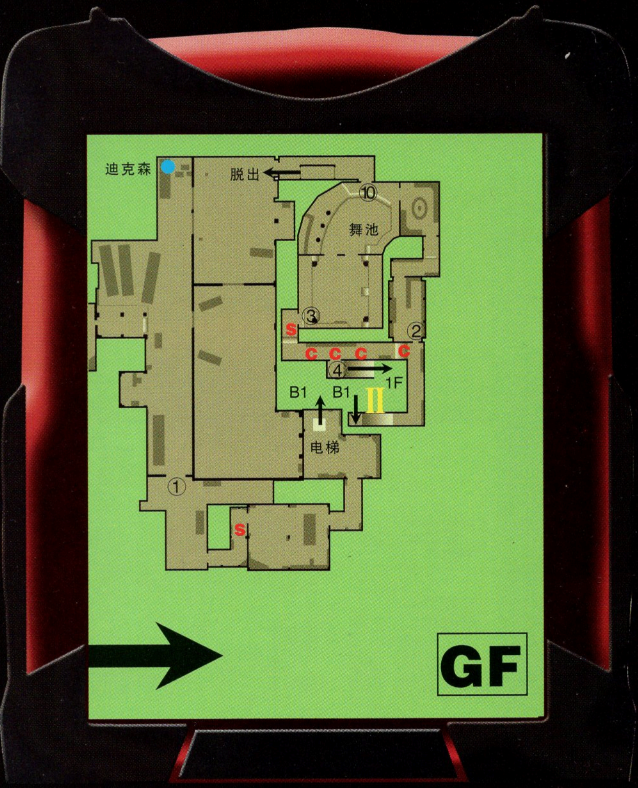
并告知西妮，他在大厦内安装了 C4 炸药……
19.对策是在 10 分钟之内将分布于大厦各层的四个火警报警器【A1~A4】弄响，紧急疏散人群。
20.迪克森在舞厅找到了炸弹的起爆装置，呼叫西妮前去帮忙。
21.刷卡通过【门(14)】，从大厅上到 1F，进入舞厅。
22.干掉警卫，在舞台上找到了迪克森。发现炸弹无法拆除，在剩余的 30 多秒的时间内紧跟迪克森，逃离大使馆。

RIO DE JANEIRO NIGHTCLUB

1.跟踪安娜。到货运场某处时被她逃走，先去与迪克森碰头。
2.在【门①】处对准锁使用【冷冻枪（Coolant Bow）】，打开大门。
3.一路前行至修车厂，于电梯处使用【密码解码器（Keycode Scrambler）】获得密码，成功解码后下降到地下室 B1。
4.这里密布着红外线报警器，需使用冷冻枪覆盖红外线发射器方可通过，同时要注意墙上的监视型机枪，威力很大。
5.躲过监视器，从南边的门离开，走楼梯Ⅰ到达 GF 层的俱乐部走廊。
6.前往上层的楼梯门口被三个监视器所监视，只能从【门②】进入厨房，再到达舞厅。
7.从【门③】离开，躲过监视器进入【门④】，从楼梯Ⅱ来到 1F。
8.避开楼道内的三部监视型机枪，进入下方的【门⑤】，于房间西南角的终端前获得【钥匙卡（Security Keycard）】，引发机关，【门⑤】关闭，屋内释放出 VX 毒气，需尽快将【门⑤】踹开。
9.沿西侧走廊向北走，进入监视机枪下方的大门，干掉两个保安后使用钥匙卡进入【门⑥】。
10.沿楼梯Ⅲ上到 2F，首先进入南端的主机室，在【门⑦】前使用密码解码器后进入，打倒三名守卫，破解东侧的电脑（连续两次），解除前往屋顶的限制。
11.从【门⑧】来到屋顶，在玻璃屋顶旁使用【DV Recorder】，将安娜与斯隆的会谈录下。
12.打倒大批敌人，茜妮发现自己被困于屋顶，呼叫总部支援，却没有任何回音……

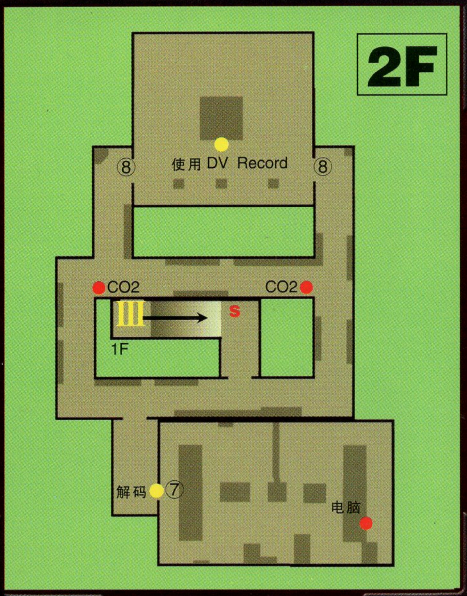


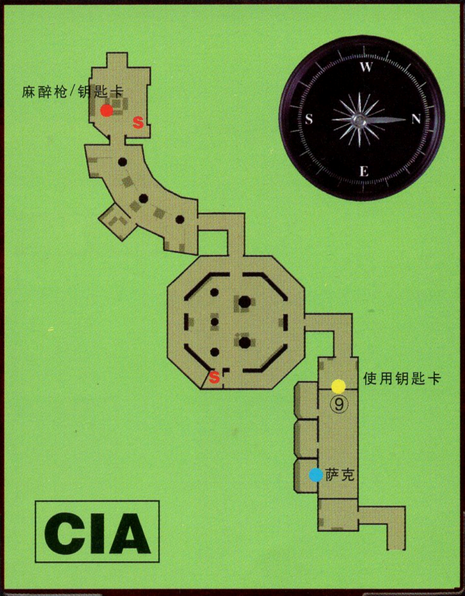




CIA ROTUNDA

1.中情局分部遭到武装士兵袭击，控制了部分区域，应该是冲着被关押的萨克来的。据沃恩分析，至少有三支小队潜入进来，而且有内应。联系马歇尔，得知武器和钥匙卡被放在西侧的会议室里。
2.躲过敌人耳目前往会议室，得到【麻醉枪（Tranquilizer Dart Gun）】和【钥匙卡（Keycard）】。
3.在【门⑨】前使用钥匙卡后进入，在最里面的牢房找到了即将被救出的萨克。
4.原来马歇尔就是他们的内应，但他似乎被催眠或是注射了什么药物，完全不知道自己在做什么……





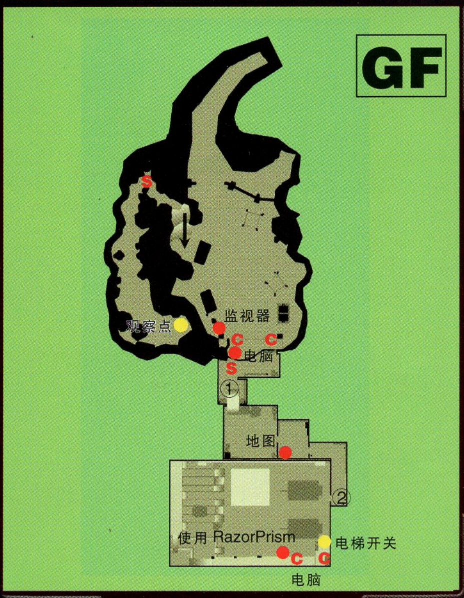
RIO DE JANEIRO NIGHTCLUB

13.沃恩联络茜妮，在 10 秒中之内干扰对面机枪的瞄准，让茜妮从旁边逃走。

14.此时走廊内的红外线全部启动，需要将体温降低以通过报警器。打破蓝色的二氧化碳制冷剂管道，喷在自己身上以降低体温，通过密如蛛网的报警器。

15.从楼梯 Ⅲ 回到 1F，借助走廊内的制冷剂前往楼梯 Ⅱ，经【门④】和【门③】回到舞厅。

16.打倒不断出现的敌人，稍候片刻，【门⑩】便会打开，从对面门离开后任务完成。



RUSSIA BUNKER

1. 斯隆被安娜捉到了俄罗斯的一座碉堡之中，在那里还在进行着兰巴迪机器的重建工程。茜妮需要潜入碉堡获取情报，同时需要马歇尔的协助，不过他却因为之前的内应行为而受到审查，尽管如此，马歇尔还是可以在看守所里帮助茜妮……

2.跳伞到冰天雪地的俄罗斯碉堡旁的山坡上，寻找适合观察入口情况的地点。

3.向南走，打倒一名守卫，就地使用【Sonic Booster】录制运货汽车的声音口令（选用后将准星对准下层的检测器，待汽车过来停下后按×键开始录音）。

4.录制成功后前往下层，干掉守卫后，在箱子的掩护下，从大门左侧的梯子爬到门上面，破解电脑的密码，令机枪停止攻击。

5.在检测器前使用【Sonic Booster】放音，进入大门。

6.调查【门①】旁的开关，打开【门①】，一路前行至【门②】，使用开锁工具打开它，进入坦克库，需要乘坐运送坦克的电梯进入基地的下层。

7.进门向左走，在一根柱子后找到监视器电缆盒，安装【Razor Prism】，稍候片刻即可看到士兵输入控制室密码，记下它。

8.干掉所有士兵，到二层控制室外，破解监视器下的电脑，在 50 秒内输入之前看到的密码，进入控制室并启动电梯开关，立即翻过围栏跃到下层，进入电梯。

9.行至途中，从上方跳下一持刀女武士，干掉她，等电梯停止。

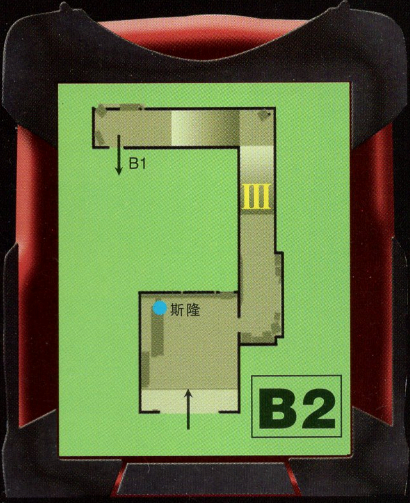
10.沿电梯东北角的梯子爬到上层，贴墙走，使用【激光束阻断枪（Laser Beam Interrupter）】将墙上的激光探测线隔断后通过。通过后注意回收阻断器。

11.从西侧上方的通风管道进入 Ⅰ 区，干掉女守卫，脱掉她的衣服，扮成守卫骗过机枪，从南边的【门③】离开。

12.在走廊 Ⅱ 内，可选择以守卫服装通过，也可将四名守卫全部打倒后通过。

13.进入 B2 层的电脑室，在终端的两头各破解一次电脑密码，成功后身后大门打开，同时冲进来 3 名守卫。

14.干掉守卫后从栏杆翻到下层，发现斯隆被锁着，钻石则还在他的手上，任务为释放斯隆、夺回钻石。
15.解锁后斯隆说钻石已被安娜拿走，而且机器已经完成，必须立刻摧毁。
16.斯隆想要逃走，阻止他的行动。茜妮去追安娜。任务更新，摧毁机器。
17.从关押斯隆的小屋走出，顺着走廊Ⅲ进入B1的Ⅳ区。
18.通往机器的【门④】被坚冰所封，干掉三名守卫后操作Ⅳ区西侧的坦克将【门④】轰开。
19.到达房间Ⅴ后遇到安娜，战胜她时斯隆突然出现，从背后捅了安娜一刀，安娜临死前启动了机器……
20.首先使用激光束阻断枪将中间的激光中继装置切断，但却未能令其停止运转。马歇尔来电说可以利用【Razor Prism】将光束反射至机器从而摧毁它。
21. 在上方的激光发生器处使用【Razor Prism】，机器被摧毁，在3分45秒之内逃离基地。逃跑过程中注意，某两层需乘电梯向上，得提前到该层的机器旁按下开关。最后到达出口门前，使用开锁工具开门，任务完成，游戏结束。

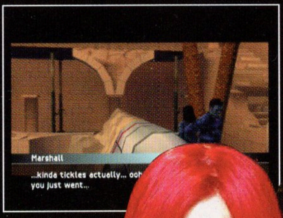


攻略后记

在做这部《双面女间谍》游戏版攻略的同时，笔者恰恰看完了目前已出的全部三季65集《ALIAS》电视剧，剧情跌宕起伏，悬念丛生，把间谍战及阴谋论的主题发挥得淋漓尽致。第66集，也就是第三季的最后一集将于5月23日在美国ABC电视台晚黄金时间正式播映，在此无法与广大读者共享，先把剧情概要略为叙述，聊以解馋。第三季22章的标题为“复活(Resurrection)”，沃恩的妻子劳伦将以极强的手段窃取CIA的机密情报，同时沃恩也要和自己因愤怒而产生的邪恶一面做斗争，疯狂追击劳伦。“PASSENGER”娜迪娅，斯隆的女儿，则必须做出是否帮助父亲找到兰巴迪最高价值艺术品的决定。我们的主人公，茜妮，会收到一项毁灭性的暗示，导致她将对所有她认识的人她信任的人产生疑问。

游戏发生的时间应该介于第二季18章及22章之间，此时迪克森已经成为CIA的正式职员，而斯隆则开始逃亡生活，一方面和茜妮之母伊丽娜有合作关系，一方面和萨克所在的盟约组织保持联系。游戏中茜妮最主要的敌人是安娜所在的K董事会，大多数战斗都是围绕着他们展开的，而安娜最后也死于斯隆之手，较完美地解释了为何在第二季剧集中未见到安娜出现的原因。

关于游戏本身，PS2版画面过于“朴实”，除了所有角色的脸做得很像之外，其余部分均可用“惨不忍睹”来形容，只有CIA洛杉矶分部的大厅做得还像那么回事，和电视中差距不大。XBOX版的画面相对漂亮些，但也不够档次，毕竟这只是一部为电视剧而生的游戏。操作略嫌生硬，系统过于复杂，茜妮的动作相当多也相当花哨，但使用时需要掌握一定的节奏感，不容易上手。另外，正如在攻略开头的引言所述，本作强调“潜入”，应以暗杀为主，避免和敌人正面格斗，否则容易吃亏。有一点不得不提，马歇尔的实际身高大约只有1米6多，而在RUINS一关当中营救马歇尔时可以看到，马歇尔竟然足足比茜妮高了半个头！这……我就无语了……



若無「天」
則密謀策略
等待時機
若無「地」
則奔馳原野
尋求優勢
打開天地雙書
即能使危道歸于正道
亦即人的深層意識
……是為引導者

——摘自「木葉中忍心得」

文/责编:星辰

进阶操作指导

↑or↓+A 键:瞬身术。最基本的忍术之一,作用是利用高速移动突然从敌人眼前消失,并出现在敌人意想不到的地方,和“替身术”有些类似。↑+A 键为向上的瞬身术,人物在原地消失后会出现在空中,并且可以接续再作一次跳跃,多用于跳跃至较高的地方.因为类似瞬间移动的效果,因此即使上方存在障碍物,只要在瞬身术移动的范围之内,也可以很轻松的到达。↓+A 键为横向的瞬身术,作用是突然出现在敌人的后方,使敌人无法防御,是对付 BOSS 的最佳办法。注意当敌人数量较多时,瞬身术会默认出现在距离自己最近的敌人身后,另外,瞬身术仅限于同屏幕存在敌人的时候才有效果,如果超出屏幕范围,角色会在原地出现。

→→or←←:DASH 或奔跑。连点方向键角色会作出前冲或向后小跳跃的动作,如果第 2 次方向键输入后按住不放,则是奔跑动作。注意,游戏中角色不会自动判断方向,必须玩家手动控制,比如玩家要攻击身后的敌人,需要先转身然后再攻击(这个设定刚开始可能会有些不习惯,适应之后就好了)。在 DASH 或奔跑的过程中按攻击键,会发动吹飞攻击,不过攻击力并不高。

A 键+A 键:二段跳。忍者的基本动作,可以在跳跃的途中再次进行跳跃。该技巧在游戏中经常会使用到,一定要熟练掌握。

↑+B 键:浮空攻击。所有人都具有的特殊攻击技巧,对杂兵战效果不明显,在 BOSS 战中,可以用此招作为连续技的过渡招式。

R 键+A 键:援护忍术。在地图上获得卷轴之后,就可以召唤相应的人物进行援护攻击了。注意除了卡卡西的“雷切”是对单体之外,其他的均是范围攻击,另外达成全 A 评价后,卡卡西的卷轴会变为火影卷轴,该召唤具有对 BOSS 一击必杀的效果。

基本操作

方向键	控制角色移动	R 键	防御
A 键	跳跃	R 键+A 键	使用卷轴援护攻击
B 键	攻击	SELLECT 键	选择卷轴
L 键	替换其他角色	START 键	暂停游戏

对 BOSS 战技巧

对所有的 BOSS 战都可以采用同样的方法,那就是使用瞬身术移动至 BOSS 身后,然后进行攻击。因为发动忍术会消耗 HP,而有时候对 BOSS 造成的伤害还没有自身的消耗的 HP 高,所以采用最简单有效的瞬身术战法效果最佳。另外,佐助、小樱、小李都拥有提高自身能力的忍术,使用这些技巧后配合瞬身术,可以给 BOSS 造成更大的伤害。

过关和评价

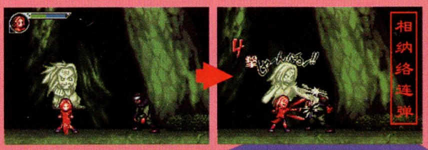
每一话之后都会根据玩家的完成游戏的程度给出评价,而游戏通关之后则会根据 7 话的评价来判定玩家的等级,分别有“下忍、中忍、上忍、特别上忍、火影”等几种,想要获得最高的“火影”称号,就必须在 7 话中都取得 A 级评价。

每一话的评价由 4 个方面决定,它们分别是“任务结束时间”、“任务成功人数”、“击倒敌人数”和“获得木叶标记数”。在这四个评价中绝对不能出现 C 级,只要有一项是 C 级,那么本话最高评价也只能是 B,但是“3 个 A,1 个 B”的情况是允许的,因为这时的总和评价依然是 A 级,所以,我们的目标就是“3A、1B”。

春野樱

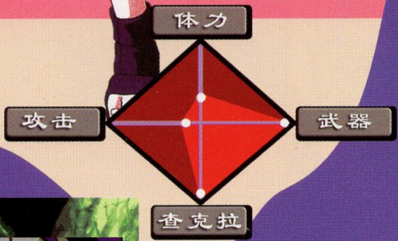
忍者学校成绩最好的优等生，头脑一流！一直暗恋着佐助，但佐助并没有任何回应。通过不断的战斗，从一个爱哭的小女生，成长为一个能独当一面的忍者，虽然忍术、体术方面不是特别擅长，但是善于运用头脑寻找敌人的弱点并给予打击。得意技：分身术、『里樱』暴走。

↓↓+B:对单体连续攻击。



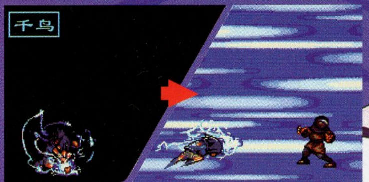
↓↑+B:发动后一段时间内全是『相纳络攻击』(BOSS战效果最佳)

↑↑+B:发动后一段时间内攻击力提高，速度增加，且受伤硬直减少。



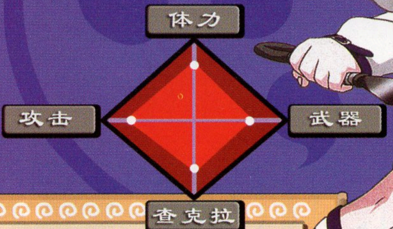
宇智波佐助

↑↑+B 对单体突进攻击。



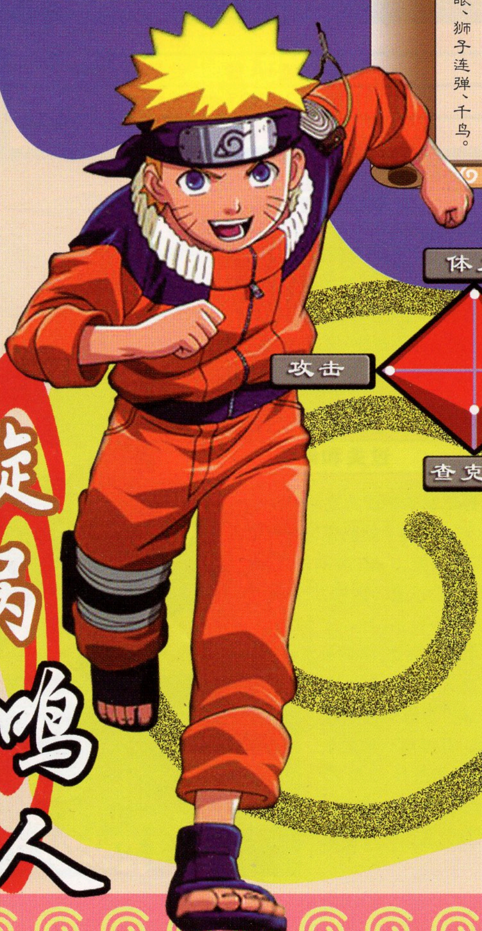
↓↓+B:对单体，敌人必须在地面上。

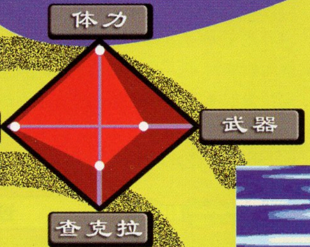
↓↑+B:发动后会使敌人行动缓慢。

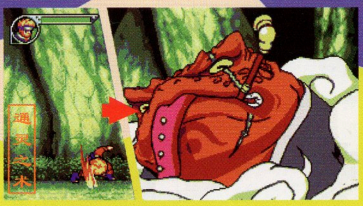


号称木叶最强的宇智波一族唯一的继承人，拥有血继限界『写轮眼』，被称为天才的少年。背负着沉重的宿命，为了打败『那个人』而不断使自己变得更强。因为拥有优秀的血统，因此也被大蛇丸看中，希望利用他的身体完成『转生之术』。得意技：写轮眼、狮子连弹、千鸟。

漩涡鸣人







↓↑+B:对全体，召唤蛤蟆文太，有时会召唤失败。

↓↓+B 对单体突进攻击。

故事的主角，拥有超越常人的体力。真实身份是四代目火影的儿子，当年四代目舍命将九尾狐封印在鸣人体内，化解了木叶村的最大危机。由于体内隐藏有强大的九尾狐，因此鸣人的潜力超过所有人，当他能将九尾狐的力量化为己用时会另所有人大吃一惊。得意技：多重影分身、螺旋丸。

↑↑+B:对单体，敌人一定时间行动不能，连三代目都无法逃脱的"高超"忍术。

第一话 开端

任务达成时间:A 级(99 秒内)
任务成功人数:A 级(全员)
击倒敌人数:A 级(1 人)
木叶标记数:A 级(10 个)

一开始是中忍考试前和小李的一次切磋,只要将小李打败即可过关。注意将地图上的所有木叶标记全部获得,这关系到过关之后的评价。由于敌人只有小李一人,而我方共有 3 名角色,因此可以很轻松的战胜。在这里练习一下基本操作和利用瞬身术对 BOSS 的战斗方法吧!

第二话 第二次考验

任务达成时间:A 级(499 秒内)
任务成功人数:A 级(全员)
击倒敌人数:A 级(90 人以上)
木叶标记数:A 级(55 个以上)

第二次考验的地点是“死之森”。一路上消灭杂兵之后,在死之森的深处碰到了大蛇丸,战胜之后还要应付“音忍”的攻击。暂时只有小樱一人可以战斗,要小心对手的飞行道具攻击。当小樱的 HP 变成黄色时,佐助可以出战。接下来需要在 280 秒之内过关,通过一个类似 SONIC 的高速冲刺之后(这里可以获得大量的木叶标记,基本上只用按住方向全力奔跑即可,后面还有不少类似的场景),会遇到大量雾忍的袭击,注意沿路出现的爆炸符,绿色的为接触即炸,红色的则有一段缓冲时间。尽快消灭路上得到敌人过关即可。

A 级评价要点:本关的时间基本充裕,只要不在中途的 BOSS 战处浪费太多时间即可。沿路出现的敌人如果全部击倒的话,将肯定超过 90 人,另外在高速奔跑时可以获得大量木叶标记,因此超过 55 个标记也非常容易。

第四话 恐怖的追踪者

任务达成时间:A 级(399 秒内)
任务成功人数:A 级(全员)
击倒敌人数:A 级(28 人以上)
木叶标记数:A 级(10 个以上)

大蛇丸再次将目标对准了鸣人等人,不过此时的鸣人已经拥有了更加强大的力量。本关是向上跳跃的关卡,向上的瞬身术和二段跳会经常使用,一定要熟练掌握。由于本关一共只有 10 个木叶标记,因此要获得高评价需要尽量搜集齐所有的标记。全部 10 个标记的位置如图所示,注意大部分标记是将敌人击倒后获得的,在消灭敌人后不要马上离开,注意敌人是否会留下木叶标记。另外,第一个场景的右侧有两个带有木叶标记的敌人比较容易漏掉,千万注意。本次的 BOSS 是之前出现过的两个音忍,难度不大。

A 级评价要点:本次的时间基本充裕,比较困难的是收集 10 个木叶标记,玩家可以对照图片的位置寻找。另外由于敌人较少,容易造成击敌数不足,玩家可以默记击倒的敌人数量,至少保证达到 B 级的水平。

第三话 为了将来而成长

任务达成时间:A 级(399 秒内)
任务成功人数:A 级(全员)
击倒敌人数:A 级(30 人以上)
木叶标记数:A 级(75 个以上)

中忍初试告一段落之后,鸣人等人为了变得更强,开始接受卡卡西的特训。注意一路上会出现的机关,在中途同样有一个高速奔跑的奖励模式,可以获得大量木叶标记。本次的 BOSS 是药师兜,其实力较之前的 BOSS 有所增强,会经常使用瞬身术,并且会吃兵粮丸提高自己的攻击力,在他吃兵粮丸的时候有一段硬直,可以乘机攻击。

A 级评价要点:过关时间上有所缩减,因此需要抓紧时间。一路上击倒出现的所有敌人便可达成目标,在一些地方还会反复出现敌人,也可以在那里积攒击敌数。高速模式时可以获得足够的木叶标记,因此本次的 A 级评价并不困难。

第五话 希望得到一切…!

任务达成时间:A 级(899 秒内)
任务成功人数:A 级(全员)
击倒敌人数:A 级(85 人以上)
木叶标记数:A 级(10 个)

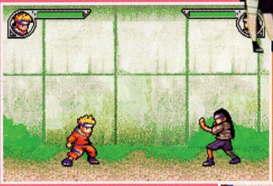
为了消灭大蛇丸的野心,这次鸣人等人直接突入了大蛇丸的巢穴。本关和上一关一样,只有 10 个木叶标记,需要全部取得。注意这里的木叶标记同样大部分从敌人身上获得,玩家可以参考图片寻找。另外在一开始的战斗中就可以获得两个标记,千万不要漏掉了。中途会有一场 BOSS 战,依然是对两个音忍。

继续前进,会再次碰到药师兜,将他击倒后可以获得一个木叶标记。然后向前挑战大蛇丸。将大蛇丸 HP 消减至一定程度后,他会召唤出草薙剑进行攻击,但是威力并不大。击倒大蛇丸后,必须在 350 秒内原路脱出,注意路上共有 3 个木叶标记可以获得,另外,如果击敌数不够的话,在这里也可以补救。

A 级评价要点:本关获得 A 级评价的难度较高。首先是完成时间比较短,必须要抓紧,如果玩家可以使用小李的话,推荐用小李的“限制解除”状态,该状态移动和攻击力都大为提高。其次是获得 10 个木叶标记,玩家可以参考图片寻找。最后的击敌数,如果玩家在脱出前将所有出现的敌人全部击倒的话,那么击敌数差不多就足够了,在脱出的路上只要消灭 10 个左右的敌人便可达成目标。

第六话 中忍试验本选

任务达成时间:A 级(499 秒内)
任务成功人数:A 级(全员)
击倒敌人数:A 级(50 人)
木叶标记数:A 级(10 个)



终于到了中忍复试了，首先是由鸣人对日向宁次，要留意宁次的八卦六十四掌，当地上出现八卦标志时应迅速逃离。次战由佐助对我爱罗，因为我爱罗拥有沙之盾，必须不停的用瞬身术移动至身后进行攻击，也可以发动写轮眼使我爱罗速度降低。将我爱罗 HP 消减至一定程度后，大蛇丸出现破坏会场。

注意会场中有多个木叶标记，另外将敌人击倒后也会获得不少标记。把杂兵消除之后，大蛇丸再度登场，并且在大蛇丸 HP 变为红色后会召唤一代目和二代目，但是这两代火影基本上只能算摆设而已，只要继续使用瞬身术就能将大蛇丸击倒。

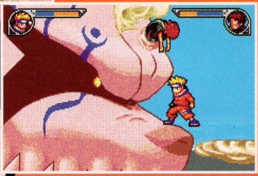
A 级评价要点：本话唯一要注意的就是过关时间，只要抓紧时间的话就很容易达成 A 级评价。另外，本话共有 10 个木叶标记，5 个是一开始就在地图上的，另外 5 个是从敌人身上得到的，只要留意敌人被击倒后是否留下了标记即可。

第七话 木叶之忍

任务达成时间:A 级(999 秒内)
任务成功人数:A 级(全员)
击倒敌人数:A 级(125 人)
木叶标记数:A 级(125 个)

打败大蛇丸之后，卡卡西下达了 A 级任务——找到我爱罗，于是鸣人等人分头行动。本话一开始是三人分别进行的任务，每个任务只能由一名角色来执行。第二个任务会遇到 BOSS 勘九郎，注意在攻击时必须攻击他的本体才有效果。第三个任务结束后三人会合挑战我爱罗。

击败我爱罗后，我爱罗会以沙形成球状防御，迅速击破即可。然后我爱罗变身为沙之守鹤，鸣人等人需要从守鹤身上跳跃至我爱罗所在的地方，然后攻击我爱罗使他清醒过来。注意因为此时我爱罗在高处，只有跳跃之后才能攻击到，在攻击时应特别注意防御，因为此时我爱罗的攻击力相当高。



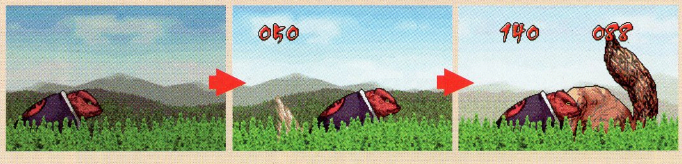
将我爱罗唤醒之后，就是最后的 BOSS 战了，反而意想不到的容易，和之前的 BOSS 打法没有什么区别……

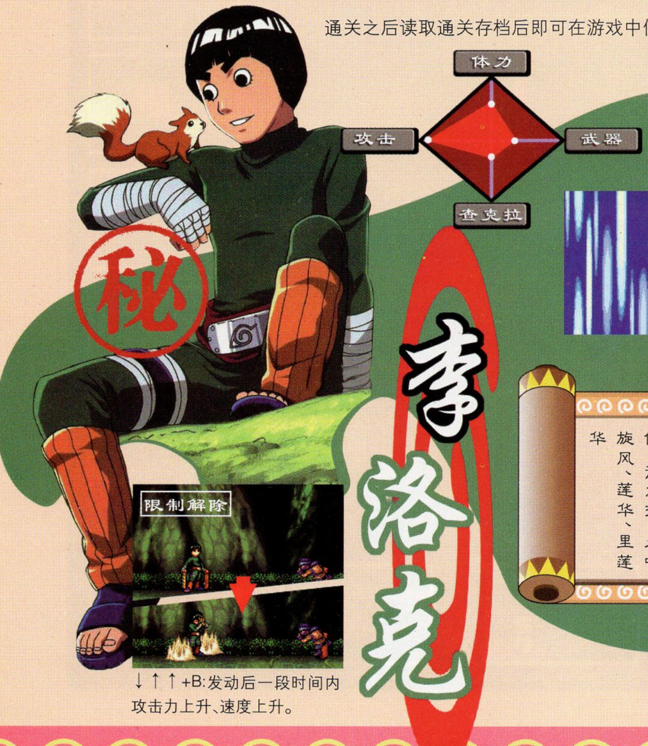
A 级评价要点：最后一关的 A 级评价比较容易获得，由于在三个高速模式中可以获得足够的木叶标记，而且敌人的数量也相当多，将那些强制需要击倒的敌人消灭就差不多达到标准了，因此唯一需要注意的就是过关时间，尽量在 999 秒内完成吧。

隐藏要素

召唤三代目火影：只要达成全部关卡 A 级评价，然后接续 CLEAR 进度进行游戏即可。此时原来卡卡西的卷轴会变成“火影卷轴”，使用的话便可召唤出三代目火影，具有对敌 BOSS 一击必杀的超强威力！

蛤蟆文太 VS 沙之守鹤：最终话在对我爱罗战斗时，如果让除鸣人之外的角色全部死亡，则鸣人击倒我爱罗之后，会出现原著中的剧情：蛤蟆文太 VS 沙之守鹤！玩家需要连按 A、B 键，文太会对守鹤发动突击。战胜守鹤之后，直接进入最后的 BOSS 战，依然只有鸣人一人可以使用。因为其他角色全部任务失败的原因，观看此段剧情的话，过关评价会很低。



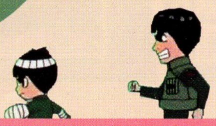


通关之后读取通关存档后即可在游戏中使用

↓↑↑+B:发动后一段时间内攻击力上升、速度上升。

↓↓+B:对单体突进攻击。

拥有最强体术的忍者，通过自己的努力而获得强大的力量，是一个『努力的天才』。虽然在忍术和幻术方面没有过人之处，但是体术的实力却大大超出所有人的想像。得意技：木叶旋风、莲华、里莲华



↓↑+B 对单体突进攻击，消耗 HP 非常多。

新天魔界
IV
Generation of Chaos
ジェネレーション オブ カオス IV

新天魔界 IV Generation of Chaos ジェネレーション オブ カオス IV

这块名为ロストグラウンド的大陆，在传说中的众神之战之后，多个不同的种族便共存于此。

アウルス历 1599 年，在北西孤岛居住的人族在向这大陆移民的过程中，发现了这片大陆上东北方存在着翼人，猫人等许多的亚人族，由于不能与这些民族共存，国王ガル.アネオミス带着人民向这些异民族发起了侵略性的进攻。在战争期间国王把这里东北面的地方统一并且建立了ドラバニア帝国，这时是アウルス历 1600 年。

几十年过去，这时的帝国统治者ノルク6世整天都沉醉在吃喝玩乐当中，不理国事，国税又日益增加，终于导致了人民的反抗，ノルク最终被人民推翻并且处以极刑。由于国家失去了统治者，ドラバニア周边以及国内的无法者也渐渐增多。此时，ドラバニア帝国的前军事大臣ゼオノクス利用各种手段获得了评议会的支持而成为了ドラバニア帝国皇帝，但ゼオノクス成为了皇帝后不到 1 年就暴露出了他极大的野心，他开始着手于把帝国扩张成为一个强大的军事国家。在一次军事建设中突然发现了传说中龙王的龙骨，这也证明了众神的战斗并非只是传说而已……在アウルス历 1702 年，ゼオノクス决定开始对大陆的其他国家发起侵略战。而游戏也就是从这里开始了……

游戏角色简介

NEW GAME

1)STORY：最初只能选择此模式开始游戏，可以从初始给出的 9 个主角中选择一个开始游戏。

2)KOC MODE：STORY 模式通关一次后出现的模式，可以选择游戏中的任意一个武将开始游戏，这个模式中的武将全部都是随机分布，而且不会发生剧情。

选择新游戏后，会有三个角色让玩家自己设定职业，性别和姓名，进入游戏后这三个武将就会作为在野武将出现在游戏中。

之后便是选择想要使用的主角正式开始游戏，加上隐藏角色一共有 11 个主角可以选择

ドラバニア帝国——ジナ

本作主人公，**ドラバニア**帝国的骑士团第八部队的队长。具有独特，优秀的战争触觉，性格活泼而且十分好胜。游戏中**ジナ**的必杀技都是以攻击为主的，所带士兵为骑士。

解放军——ヴァリゾア

解放军的领袖，**ジナ**的恋人，原本是**ドラバニア**帝国骑士团第一部队的队长。游戏中**ヴァリゾア**拥有十分全面的必杀技，攻击辅助回复面面俱全，可以说是几个君主中最实用的，所带士兵为骑士。

ナイトメア——ルルララ

ヴァンパイア一族的女王。虽然身为了女王，但在性格方面还是很孩子气，每天都只想着玩乐。游戏中她的身边带着两个使魔，使用大镰刀作为武器，但所带的士兵**ヴァンパイア**能夜间战斗中发挥 500%的能力。

アクアマイト——アリ-ア

アクアマイト的人鱼族女王，很受人民欢迎，和姐姐**ヒュリ**一样有着七色的美丽头发。游戏中使用的武器是弓，属于魔法战斗型角色，必杀的威力不高，所带士兵是人鱼弓箭手，在水中战斗时就能发挥她们的强大实力。

天驱ける翼骑兵——フィアゼス

一出生就拥有两对翅膀的有翼人，正因为这样，他成为了**バードマン**族的领袖，非常憎恨人类。游戏中使用的武器是长枪，攻击范围大，必杀技威力也很高，唯一不足是命中率稍低，所带的士兵飞龙拥有很强的战斗力。

月光の民——残光

月光一族的领袖，为了守护一族的人民而进行战斗。擅长跳舞，这也充分显示其女性的魅力所在。游戏中使用武器是匕首，必杀技威力不错，速度就是她作为忍者的优势所在，所带士兵为上忍。

エルフィネス公国——フロスト

精灵族的公爵，外表端庄让人一看就有贵族的气派，热爱自然，向往和平的**エルフ**族领袖。游戏中使用的武器是小剑，必杀攻击力只能算是普通，所带士兵是精灵骑士。

ビーストアーク——ゲオ

地下帝国的皇子，对于自己的实力拥有绝对的自信心。游戏中使用的武器是大剑，由于造型太“兽”，大部分人一开始都不会去选这位吧……必杀技的威力还算不错，所带士兵是地狱犬。

ルドラム兽人连合——グレングス

蜥蜴族的国王，样子极为丑陋，但是却有一颗善良的心，曾经拯救过猫人族的长老**バハリア**的性命，因此两族关系很好，并结成联盟。游戏中使用斧槌类武器，必杀技带即死效果，但命中率太低。所带士兵是龙战士。

ゾディア王国——アレン

罗斯特格拉维特大陆西北部的ゾディア王国的王子，该国的王位继承人必须统一改名为アレン。游戏中使用王国流传的武器，必杀技威力很大，所带士兵是骑士。(隐藏主角，需要将 STORY 模式通关一次才可选择)

探索屋ラビット——ネモ

与助手ブルトン一起在大陆各地奔走的活泼少女，身体里隐藏着自己也不知道的神秘力量。使用的武器是杖，必杀威力不错，所带士兵是可爱的兔子少女。(隐藏主角，需要将 KOC 模式通关一次才可选择)

游戏系统详解

一)游戏的基本进行方式

与以往系列相同，内政进行方面还是采取回合制的形式，每一回合为一个月，每个月开始时都会发生一件随机事件。游戏中每个势力都有一个本处地，即敌君主所在处点，占领本处地即可消灭该势力，反之，己方本处地如被占领即算 GAMEOVER。战斗方面这次则是 30 人对 30 人的半即时制战斗，战斗中可以自由控制武将和士兵的移动和进攻方针。

二)游戏画面

游戏界面：1-大陆缩微地图，蓝色为己方势力，红色为敌军势力，黄色为同盟势力，绿色为无统治区域 2-游戏时间及每月天气状况 3-本回合剩余行动回数 4-指令菜单（详细解说见下文)5-各势力本回合行动顺序和昼夜表示 6-处点详细情报 7-处点防卫武将

各种建筑物及地形

武将状态一览

状态图解 1

1-武将魔法耐性，从左至右分别为即死耐性，速度变化耐性，睡眠状态耐性和命中率变换耐性。

2-武将装备的武器，防具，饰品和道具。

3-武将可使用必杀技次数，攻击属性，防御属性，对兵种特效和士气值

4-武将半身肖像，经验值(每满 100 即可升级)和潜在能力值(即可升级的次数)。EX 前有"R"标记的武将则表示此武将重要武将，这类武将在战斗时被击败或被敌人俘虏时即算作 GAMEOVER。

5-武将 RANK 和个人形象。(RANK 分为 S 到 E 共 6 个级别)

6-武将名字，种族，职业(有特殊职业和普通职业之分)和所带兵种。

7-武将当前 HP/最大 HP，当前 SP/最大 SP，所带士兵数量(最多 29)，忠诚度(最高 30)，正常情况下的地图移动力和雇用此武将每回合所需的金钱。

8-武将的各项能力数值，左边是装备后的能力值，右边是基本能力值，每项能力值最大为 30。

状态图解 2

1-武将可自由更换的三种普通特技；2-武器的自带特技；3-武将的三种必杀技。4-武将所能使用的禁咒(说白了就是地图炮…)。5-武将所带的俘虏，最多三名；6-武将的地形适应性，可使用的普通特技级别和武将的攻击类型(剑代表物理型，杖代表魔法型)

三)内政系统菜单

主菜单

1-指示：选择处点或武将后出现分菜单以指示各种行动，有己方和敌方两种分菜单。

2-一览：查看看武将，处点，俘虏，已知兵种，所持道具和技能的情报。

3-壳买：进入己方可进行买卖的处点，买卖武器，防具，道具和技能。

4-人事：调整手下武将排列顺序，委任军师及解雇武将。

5-地图：显示地图各势力的分布，各势力范围都有不同颜色来区分。

6-机能：同标题画面的 OPTION 选项。

7-战记：存储档案/读取档案。

8-终了：结束本回合行动。

9-势力情报：显示己方势力每月金钱收入，金钱支出，综合出入，所持金钱，武将总数，总士兵数，战斗获胜百分比及本回合剩余行动回数。

分菜单(己方)

1-移动：选择还未行动过的武将在地图上移动，除了空地不可移动外，其它区域都可以移动，移动距离根据武将移动力和武将职业的地形适应性而变化。每选择武将移动一次即会消耗一次行动回数，每回合共

有5次控制武将移动的机会。另外要说的是当己方城镇类处点商业值达到5时即可开设空港，在各个空港之间即可利用飞空艇来直接移动。

2-徵兵：按R1为征满士兵，R2为全部解雇。(徵兵只能在己方城镇，城堡，洞窟，塔和村内进行)

3-开发：所在处点的内政区域进行地形变更及建造建筑物。

4-忠义：给予手下武将金钱或道具加其忠诚度，武将的忠诚度最大为30，初期的默认值为都为15。

5-政治：内政和外交指令，包括筑城、投资和同盟。其中只有城堡和城镇类处点可以进行筑城和投资，筑城是提高处点的城壁值，城壁值越高，在防守战越有利；投资是增加处点的商业值，商业值越高，处点收入越高，商店中可购买的物品种类也越多；同盟则是与任一势力暂时结为盟军，使对方在一段时间内不会进攻己方。

6-探索：让武将在某处点进行探索，应该算是游戏中最有用的内政指令，探索结果根据探索处点类型不同而变化，去探索的武将魅力和运越高越好，忠诚度最好在20以上。

探索结果

1-获得各种道具，装备

2-发现建筑士，所在处点城壁值+1

3-发现商人，所在处点商业值+1

4-发现隐藏道路

5-民众寄付，获得一定数量金钱

6-遭遇随机战斗(战斗中如果被打败，该武将即会失踪)

7-发现在野武将

8-银/金/白金矿发现，武将所在处点增加收入

9-该武将行踪不明(武将忠诚度越低越容易发生)

10-发生EVENT——一般是都是发现一个宝箱，某些特定场所发生的EVENT可以找到特殊的在野武将。

各种宝箱的类型

大木箱-获得价值在100以下的各种武器，防具，道具和普通特技，某些价值100的饰品也可以在这种宝箱中取得。

铁箱-获得各种职业变更道具。

金箱-获得各种兵种变更道具。

蓝箱-获得价值为100，卖价大于或等于5万，小于30万的各种武器，防具，饰品和道具。

红箱/小木箱-价值100，卖价为30万的独一无二的武器或防具，只能在特定的地点获得。

7-俘虏：对所捕获的敌方武将进行处理，分为查看能力，说得，释放和处决四种。(说得只能在处点内进行)

8-能力：查看己方武将能力，并对其进行武器，防具，道具，技能的装备。

9-领主：任命某一武将为处点领主。

10-编成：安排处点的防卫武将，每个处点最多四名防卫武将。如果己方某处点有武将但却没有设置防卫武将的话，敌人进攻此处点时就可以兵不血刃的直接占领。处点战时可出击的武将数根据战斗场所和处点城壁值的不同而变化；在洞窟，村和塔类处点战斗时，最大出击数为两名。

分菜单(敌方)

1-引拔：拉拢敌方武将为己所用，一般成功率不高。

2-贿赂：给予敌方武将金钱或道具，降低其忠诚度。

3-破坏：降低敌方处点的城壁值或商业值

4-禁咒：对敌方处点使用禁咒，减少其处点及武将各项数值。

5-能力：查看敌方武将能力。

6-俘虏：查看敌方的俘虏情报。

四)战斗菜单

战斗开始：选择此项后即直接开始作战

指示：选择此项后即可自己选择阵形和作战方针

阵形选择——选择想要使用的作战阵形，不同阵形的士兵和武将位置分布也不同(一般只有7种阵形可使用，部分武将有其专用的第8种特殊阵形)。

作战选择——普通战斗中有"敌歼灭"，"待机"，"专攻敌将"，"守护己方武将"和"退却"5种方针，攻城战中还会多出"破坏城壁"，"特攻"和"狙击手攻击"3种方针。

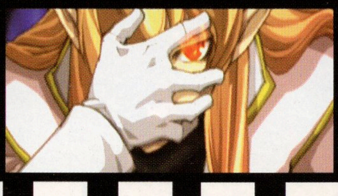
作战开始后，按○键暂停战斗，可调出战斗指令。

移动：可手动控制武将和士兵在战场上移动。

作战：更改作战方针。

道具：使用武将装备的道具。如回复道具，转职道具，攻击道具，召唤道具。

技：使用武将装备的各种消费SP的普通特技。**必杀**：使用武将固有的必杀技，使用一次消耗一条必杀槽，必杀技范围都是战场上全敌军或全己方军。



ジナ篇攻略流程

第一章　战乱の始まり

己方本处地：帝都ドラジオン
己方重要武将：グレン
敌势力：バルミア王国军
敌军本处地：トルスタン城
敌君主：ガルバス
胜利条件：击败バルミア王国军

剧情简要：帝国开始对外扩张的侵略战争，帝国骑士团第八部队长的**ジナ**接到的任务就是打败企图侵入帝都的**バルミア**王国军。

攻略要点：敌人只有一个城堡，这是给我们培养角色和寻找宝物的好时机，在敌人进攻的必经之路让几个武将守住即可，其余的武将大可去各地探索；每个城镇最好将商业发展到5，以利于后面几章能快速的调遣武将。敌君主不堪一击，发展得差不多时就直接让**ジナ**上去干掉他吧。

第二章　翼の怒り

己方本处地：帝都ドラジオン
己方重要武将：グレン
敌势力一：ルドラム兽人连合
本处地：ナビア城
君主：グレングス
敌势力二：ビーストアーク
本处地：魔兽の巢窟
君主：ゲオ
敌势力三：天驱ける翼骑兵
本处地：アンブルマ山脉
君主：フィアゼス
胜利条件：击败全部敌人

剧情简要：轻松战胜翼骑兵势力后，**ジナ**接到迅速归还帝都的命令，与此同时，其他几位骑士团队长也同时被召集回帝都，原来帝国边境的**バムルの**塔发现了传说中的**ドラゴン**王……

攻略要点：此章的要与三个势力的敌人作战，只需要在**トルスタン**城进行防守(**トルスタン**城左上的**ダビック**可以搜索到有最强兵种的隐藏武将**ナイトレイ**)，阻止敌军进攻的部队即可。防守住敌军几波攻击后，先派主力武将消灭最近的兽人势力(地图右下的**グラプトン**城能找到实力超强的隐藏武将**ジャグラス**)，而魔兽族势力会被翼骑兵势力消灭，此时只需集中兵力与翼骑兵作战即可。

第三章　龙之鼓动

己方本处地：帝都ドラジオン
己方重要武将：帝国骑士团全员
敌势力：死龙ゲオデムク
敌军本处地：バムルの塔
敌君主：ゲオデムク
胜利条件：击败死龙ゲオデムク

剧情简要：**ジナ**在护送死龙尸体回帝都途中因遭到的解放军的袭击而身受重伤，死龙也被**ヴァリゾア**夺走……

攻略要点：本关敌人只有死龙**ゲオデムク**，偶尔也会招纳武将进攻我方，但是毫无威胁，只需在距**バムルの塔**最近的古都**ラドビナ**派武将防守即可。死龙的HP有1万以上，而且各项能力值超高，先派一个武将对死龙使用能力下降和技规制的特技，然后再让第二章加入的**ナイトレイ**与死龙作战即可轻松获胜。

第四章　揺れる想い

剧情简要：前往解放军总部途中，帝都北方出现暗夜的海贼，**ジナ**等人再次被召回帝都。

己方本处地：帝都ドラジオン
己方重要武将：帝国骑士团全员
敌势力一：月光の民
本处地：月光の里
君主：残光
敌势力二：エルフイネス公国
本处地：ガイロナ
君主：フロスト
敌势力三：アクアマイト
本处地：海都アクオール
君主：アリーア
胜利条件：击败全部敌人

攻略要点：对三个的势力分别派遣部队，至于武将嘛，帝国骑士团的诸位可不是拿来摆着看的。老方法，在必要的地点防守，将敌势力武将捉得差不多再直接攻下本处地就行了。(本章在**ブルス**洞窟和**パウラ**灯台可以探索到隐藏武将**テリアス**和**ドラギラ**)

第五章　运命の选择

己方本处地：帝都ドラジオン
己方重要武将：帝国骑士团全员
敌势力：暗夜の海贼
敌军本处地：冰の都ビストルク
敌君主：グレゴリン
胜利条件：击败暗夜の海贼

剧情简要：顺利解决帝都的危机后，**ヴァリゾア**来到帝都与**ジナ**相见并要求**ジナ**加入解放军，这里会有两种选择：1-"私は、愛を選びます"
2-"私は、剣を選びます"

攻略要点：本章要注意敌军部队全部都是在夜晚战斗能力超强的士兵，所以尽量选择在白天与其作战。海贼头领的士兵HP很高，最好在进攻前蓄满必杀技能量，战斗时直接三次必杀技将士兵解决。

第六章A　战场の勇者たち(选择"私は、愛を選びます")

剧情简要：选择了爱的**ジナ**，与恋人**ヴァリゾア**一起为了阻止帝国复活**ドラゴン**王的计划而展开了与帝国的战斗。

己方本处地：城塞都市ローマス
己方重要武将：ヴァリゾア
敌势力：ドラバニア帝国
敌军本处地：帝都ドラジオン
敌君主：ゼオノクス
胜利条件：击败ドラバニア帝国

攻略要点：进入此章之前在帝国所有武将全部成了敌人，而且帝国方还增加了三个超强的武将。这关最大的难点就是处点占领，为了后面几章的战斗，必须一个一个的占回来，至少城镇类处点必须占领，以保证之后能够快速在地图移动。(在第五章结束前，将帝国所有武将除骑士团全员之外的武将全部解雇，再把装备通通卸下来，那么此章的难度就会降低许多)

新天魔界 Generation of Chaos IV

ジェネレーション オブ カオス IV

第六章 B 爱しい敌（选择"私は、剑を选びます"）

己方本处地：帝都ドラジオン

己方重要武将：グレン

ゼオノクス、ビルギア

敌势力：解放军

敌军本处地：城塞都市ローマス

敌君主：ヴァリゾア

胜利条件：击败解放军

剧情简要：继续效忠帝国的**ジナ**与**ヴァリゾア**展开正面对决，恋人？敌人？

攻略要点：进入此章后又多**ジナ**的叔母**クレインクレイン**，帝国皇帝**ゼオノクス**和外务大臣**ビルギア**三人可用。本章可以说完全没有难度，直接冲入解放军本处地吧。（解放军势力附近的**ザンディスの**塔可探索到隐藏武将**モンブラン**）

第七章 A 暗黑骑士

己方本处地：城塞都市ローマス

己方重要武将：ヴァリゾア

敌势力一：暗黑骑士

本处地：ゼラリオン

君主：トールディス

敌势力二：ナイトメア

本处地：フエリール城

君主：ルルララ

敌势力三：ゾディア王国

本处地：ゾディア城

君主：アレン

胜利条件：击败全部敌人

剧情简要：**ジナ**等人虽然成功阻止了帝国的计划，但暗黑骑士团长**トールディス**却成功的将传说中的龙帝唤醒，而**トールディス**却被苏醒的龙帝一击轰杀……

攻略要点：到了这时己方武将的能力肯定是很强了，除了暗黑骑士团长**トールディス**较强外，其他两个势力很轻松就能解决。这章之后就是最后的战斗了，在此之前做好一切该做的准备吧。（记得在**レングルブ**城探索红衣女铳士**ヴァンエレン**）

第七章 B 王国近卫兵团

己方本处地：帝都ドラジオン

己方重要武将：グレン

ゼオノクス、ビルギア

敌势力一：王国近卫兵团

本处地：レングルブ城

君主：アブレズ

敌势力二：ナイトメア

本处地：フエリール城

君主：ルルララ

敌势力三：ゾディア王国

本处地：ゾディア城

君主：アレン

胜利条件：击败全部敌人

剧情简要：正当帝国统一大陆的霸业完成之际，暗黑骑士团团长**トールディス**却在此时召唤出了传说中的**ドラゴン**王……

攻略要点：这时游戏的地图基本上全部打开了，先将**ナイトメア**和**ゾデイア**王国解决掉，然后该探索的就去探索，把隐藏武将，强力装备刨个干干净净；然后将每个城镇的商业发展至5，之后就准备迎接最后的战斗吧。

第八章 A ドラゴンハウリング

己方本处地：城塞都市ローマス

己方重要武将：ヴァリゾア，グレン

敌势力一：龙帝ヴァリゾア

本处地：ドラリオン岛

君主：ヴァリゾア（ドラゴン王）

敌势力二：土龙ドルオズム

本处地：ギュレア

君主：ドルオズム

敌势力三：火龙フェデギア

本处地：フォバイヤ

君主：フェデギア

敌势力四：风龙ガドリスク

本处地：ナディゴス

君主：ガドリスク

敌势力五：水龙レバイア

本处地：ハーバリオ

君主：レバイア

胜利条件：击败全部敌人

剧情简要：龙帝终于被消灭，**ジナ**和**ヴァリゾア**两人也是有情人终成眷属，原本以为已经和龙帝一起同归于尽的**グレン**也只不过是失忆而已。（典型的"坏人全死光，好人全没死"老套完美结局……）

攻略要点：本章敌人全是**ドラゴン**王，地图上可谓是禁咒满天飞，所以要尽量确保与**ドラゴン**王势力的同盟关系。五个**ドラゴン**王都是三万左右HP，且各项能力极高，技规制+车轮战即可轻松获胜。（其实只要方法得当，单挑**ドラゴン**王也能轻松获胜，比如用**クレインクレイン**，手下士兵接近**ドラゴン**王后，在**ドラゴン**王第一次攻击的攻击判定出现前使用道具或者必杀，使其攻击落空，之后自己的士兵便可包围**ドラゴン**王，由于**ドラゴン**王攻击速度相对较慢，将其包围后它就很难再能出招成功，此后只需要看着**ドラゴン**王被士兵们群殴就行了。）

第八章 B 悲しみの果て

敌势力一：暗黑骑士

本处地：ドラリオン岛

君主：トールディス

敌势力二：暗龙デアモス

本处地：バザックトーン

君主：デアモス

敌势力三：光龙フェルニド

本处地：デュルク

君主：フェルニド

敌势力四：木龙ティオゲイア

本处地：カルガダス

君主：ティオゲイア

敌势力五：圣龙セルミナス

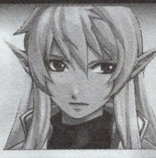
本处地：オーコルノス

君主：セルミナス

胜利条件：击败全部敌人

剧情简要：粉碎了**トールディス**的阴谋之后，之前失踪的**ヴァリゾア**却突然出现，并且死在**ジナ**剑下，**ジナ**也因为经受不住刺激而精神崩溃（一对恋人一死一疯，难得见到这样有创意的结局啊……）

攻略要点：这章还是打**ドラゴン**王，没什么可说的了，全部消灭即可通关。



游戏进阶指南

一.武将篇

1.武将能力与成长

这次武将的成长方式和以往不同，武将都可以通过战斗来获得经验来升级，一般武将都有20-30的潜在能力(即可升20-30级,加20-30的能力点),强力武将的潜在能力一般只有0-10点,潜在能力最高有40点，但是这类武将培养起来就太费时间了,不推荐玩家去培养。在升级加能力点数时最好是有侧重点的加，如担任战斗主力的物理型武将主要就加力,体和速;担任内政开发的武将就主要加知性；担任探索任务的武将则需要加魅力和运。游戏中综合能力最高的当数帝国皇帝**ゼオノクス**,9800的HP,15的SP，初期的6项能力点数加起来就有194点,而且还有5点的潜在能力,对照其它普通武将,他简直就是一个怪物啊……

2.隐藏武将

这次游戏中也有不少隐藏的特殊武将,而且还有不少该系列作品中的老角色在此作客串。其中本作隐藏的特殊武将共有7个,只需在固定的处点进行探索时即可使其加入。而老角色们除了在KOC MODE中会随机出现外，还会在STORY模式中的两个隐藏主角的章节中出现(其中**アレン**篇是在"西之大陆"探索)

ダビック(村)	ナイトレイ
グラプトン城(城堡)	ジャグラス
パウラ灯台(塔)	ドラギラ
ブルス洞窟(洞窟)	テリアス
ザンディスの塔(塔)	モンブラン
ディズ洞窟(洞窟)	ドグラ
レングルブ城(城堡)	ヴァンエレン

3.武将的职业,同伴和兵种

游戏中武将基本职业共有16种，也只有这16种职业可以进行转职，转职的方法就是在战斗时使用对应的转职道具即可，部分暗黑系职业则是装备了对应转职道具的武将在战斗HP减为0之后自动转职，转职后的武将移动力和技能使用等级都会增加，而且普通武将的形象还会有所改变(特殊武将即使转职了形象也不会变)。还有大部分强力武将职业如"雷帝"，"极东之飞龙"之类的其实就是一个称号而已;另外就是怪兽种族武将的职业其实就是它所带兵种的名称,这类职业也是不能转职的。

武将的同伴其实就是在战斗中协助武将进行战斗，算是副将吧,绝大部分兵种都可以成为同伴,与普通士兵不同,每个同伴在战斗时都可以使用一种必杀技，同伴的获得方法就是在随机野外战斗获胜时取得，每个武将只能有一个同伴,可以自由的更换。游戏中以下几个武将拥有固定的特殊同伴:**ネモークック,ポポン-ジャクラス,ナイトレイ-プリメラ,クレインクレイン-バルス,ルルララ-ココル&テテル,ジナ-バド,ヴァリゾア-雷王**。

游戏中兵种(包括各种士兵,同伴和召唤兵种)一共有79种,详细兵种资料将在后文给出。

4.武将的普通特技和必杀技

战斗中使用普通特技需要消耗SP，游戏中除BOSS外所有武将中只有帝国皇帝**ゼオノクス**和帝国外务大臣SP值有15,其他武将都只有6-8的SP值。普通特技威力较小,且效果范围有限,大部分普通特技都不太使用,所以建议玩家在装备普通特技时最好是攻击，回复和辅助特技各一种,有备无患。

武将必杀技槽最大能蓄满3格，只有在战斗时才能增加,武将本身受到攻击,己方士兵被击倒或击倒敌方士兵都能增加必杀槽，其中武将本人击倒敌士兵是增加得最快的，每击倒两名敌士兵即可涨满一格必杀槽。每场战斗结束后的必杀槽会保留下来，在下场战斗时即可直接使用必杀技。游戏中最强的必杀技当数**ヒロ**的烈火死灵斩,**フエデギア**的天龙·破斩皇和**ヴァンエレン**的百发百中这三招，三招都是连续对敌军五回伤害效果，经常是使用一次之后敌全军连武将都被直接搞定。

二.战斗篇

1.阵形的使用

其实战斗中可用的阵形不少，但真正实用的却不多,抛开特殊阵形不算,近战型的武将战斗时就最好使用背水阵。好处有二,一是大大强化了自军士兵的攻击力，让战斗不至于太拖沓(双方兵种相同，再选择专守阵形就能知道什么叫做拖沓了);二是因为武将冲在最前面,能够最快接触到敌军士兵,必杀槽就不用愁了。至于远程攻击型武将,如用弓或铳的武将,最好就使用防守类阵形选择待机，之后等着敌人冲上来就行了。

2.影响战斗的其他因素

地形，天气和昼夜都是能影响士兵在战场上发挥的因素，比如**バンパイア**在白昼战斗时就是普通吸血蝙蝠，但在夜晚战斗时各项能力一下就陡增至白昼时的500%之多;再如**マーマン**在水边地形战斗时与在其他地形战斗时的能力对比完全就是一个在天,一个在地。在战斗中有效的利用各种地形，天气及时间变换的道具和特技来使战斗更有利于自军也是获得战斗胜利的重要因素。

3.简单的BOSS打法

游戏中的BOSS其实也就是几条HP上万龙和龙魔人而已,这里介绍一种很简单的打法,使用在**レングルブ**城探索到的红衣铳士大姐**ヴァンエレン**或者探索屋助手小妹**ブルトン**,将她们的力和速都升到很高,再把兵种变换成HP最高的**ドラゴン**，与BOSS战斗时选择专守阵形，然后一上来马上使用一个技规制效果的道具使BOSS不能用特技，再来就是等着BOSS慢慢的突破我们的龙阵吧，后面的枪子儿可是一直伺候着的,几万的HP也不过是浮云而已啦。

三.收集篇

1.イラスト收集

普通的21种随机事件一般在进行完一次游戏之后就能全部收集了，而其他几种神出现的随机事件出现机率就很低了，不断的进行游戏来收集吧

2.ムービー收集

1-4号MOVIE就不说了,直接就有的东西;至于全必杀技MOIVE的收集难点其实就在于几个隐藏武将和BOSS的MOVIE收集上,隐藏武将的必杀MOIVE收集最好是在KOC MODE中收集，游戏时把没有特殊必杀的武将全部处决后隐藏武将们就会一个一个的浮出水面了;BOSS的必杀MOVIE方面，只要把女主角和男主角的STORY模式都通关也就能收集得差不多了。(详细必杀MOVIE收集见下文全特殊必杀技表)

3.全物品收集

这个要想收集齐全可就不是那么简单的了，各位收集狂人们对照下文的全物品详细列表在罗斯特格拉维特大陆疯狂的搜索吧……

全兵种属性表

序号	兵种	HP	力	体力	知性	精神	速度	平地	森林	岩场	水边	砂场	晴	雨	雾	雪	阴	白昼	夜晚	费用	战斗类型	种类
01	ソルジャー	350	12	8	4	4	6	○	–	–	×	×	○	×	–	×	–	0%	0%	100	物理近战	人类
02	マジシャン	300	4	4	12	8	6	○	–	–	×	×	○	×	–	×	–	0%	0%	130	魔法远程	人类
03	ウォリア	550	14	9	4	4	5	–	×	○	–	–	○	×	–	×	–	0%	0%	160	物理近战	无
04	フロッグマン	400	7	4	4	4	4	–	–	×	○	×	×	○	–	○	–	-20%	0%	50	物理近战	无
05	デモンナイト	400	10	6	10	6	5	–	×	–	×	○	–	–	○	×	–	0%	+20%	140	魔法近战	恶魔
06	クノイチ	300	10	5	10	5	8	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	0%	0%	200	物理近战	人类
07	足軽	400	20	8	4	4	5	○	–	–	×	×	○	–	×	×	–	0%	0%	160	物理远程	人类
08	ナイト	600	20	10	4	4	5	○	–	–	×	×	○	×	–	×	–	0%	-20%	200	物理近战	人类
09	ウィザード	450	4	4	24	12	7	–	○	×	–	–	○	–	×	–	–	0%	0%	260	魔法远程	兽族
10	ドラゴンウォリア	650	23	11	4	4	5	–	×	○	–	×	○	×	–	×	–	0%	0%	320	物理近战	龙族
11	マーメイド	430	4	4	16	7	5	–	–	×	○	×	×	○	–	○	–	-20%	0%	100	魔法远程	无
12	スケルトン	400	18	6	18	6	5	–	×	–	×	○	–	–	○	×	–	0%	+20%	280	物理近战	不死
13	マスターニンジャ	420	18	5	18	5	8	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	0%	0%	400	物理近战	人类
14	武者	550	23	9	4	4	5	○	–	–	×	×	○	–	×	×	–	0%	-20%	320	物理近战	人类
15	ワーウルフ	350	12/30	4/10	4/10	4/10	7/17	–	○	○	×	×	–	–	○	×	–	0%	+150%	200	物理近战	兽族
16	バンパイア	500	6/36	6/36	6/36	6/36	6/36	–	×	–	–	×	×	–	○	–	–	0%	+500%	300	魔法远程	恶魔
17	エンジェルナイト	480	20	5	20	5	7	–	×	–	–	–	–	×	–	×	–	0%	0%	400	物理近战	不死
18	ガ■ディアン	600	25	13	1	1	4	–	–	×	×	×	–	×	×	×	–	0%	0%	400	物理近战	无
19	ラビトニアン	360	5	5	29	7	10	○	○	–	–	×	–	–	–	–	–	0%	+30%	200	魔法远程	兽族
20	ハンター	300	15	10	5	5	6	○	–	–	×	×	○	×	–	×	–	+30%	0%	150	物理远程	人类
21	マジックハンター	300	5	5	15	10	7	–	○	×	–	×	○	×	–	–	–	+30	0%	150	魔法远程	无
22	近卫兵	300	10	5	10	5	6	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	0%	0%	100	物理近战	人类
23	キラービー	200	10	4	4	4	8	–	○	–	×	×	○	×	–	×	–	0%	0%	100	物理近战	无
24	クリネオ	300	4	4	15	7	5	×	–	×	○	×	×	○	–	○	–	0%	0%	200	魔法远程	无
25	ヒヨコ虫	500	16	10	3	3	4	○	○	×	–	×	–	–	×	×	–	0%	0%	100	物理近战	无
26	ボーンナイト	500	15/52	8/28	1/3	1/3	6/21	–	×	–	×	○	×	–	○	×	–	0%	+250%	350	物理近战	不死
27	キリングバット	300	3	2	12	4	5	–	–	–	–	–	×	–	○	–	–	-20%	0%	120	魔法近战	恶魔
28	コカトリス	350	10	9	10	9	5	○	–	○	–	×	○	×	–	×	–	0%	0%	200	物理近战	无
29	マーマン	600	20	7	3	4	4	–	–	×	○	×	×	○	–	○	–	-20%	0%	160	物理近战	无
30	チョキ	300	12	17	2	2	4	–	×	×	○	○	–	○	×	–	–	0%	0%	100	物理近战	无
31	キラーブラック	700	19	6	3	5	8	–	○	–	×	×	○	–	–	×	–	0%	0%	150	物理近战	兽族
32	ゴースト	500	4	4	17	8	4	–	–	–	–	–	×	–	○	–	–	-20%	0%	110	魔法远程	不死
33	マミー	800	19	4	9	4	3	–	–	×	×	○	–	×	○	–	–	-20%	0%	110	物理近战	不死
34	土の精灵	500	9	6	13	4	5	○	–	–	×	×	–	×	○	–	–	0%	0%	130	魔法近战	无
35	森の精灵	600	18	6	18	6	6	–	○	×	–	×	○	○	–	×	–	0%	0%	130	物理近战	无
36	岩の精灵	800	21	13	2	2	4	×	×	○	–	–	○	×	–	–	–	0%	0%	130	物理近战	无
37	水の精灵	400	5	5	18	10	7	–	–	×	○	×	×	○	–	○	–	0%	0%	130	魔法远程	无
38	砂の精灵	290	7	20	6	4	5	–	×	–	×	○	○	×	–	×	–	0%	0%	130	物理远程	无
39	グレムリン	490	15	8	10	7	8	–	×	○	–	×	–	–	○	×	–	0%	0%	120	物理近战	恶魔
40	セイレーン	710	23	9	13	12	8	○	–	–	○	×	–	×	○	–	–	0%	0%	300	物理近战	无
41	ゾンビ	900	8	5	4	4	4	–	○	–	○	×	×	–	○	–	–	0%	+50%	50	物理近战	不死
42	ケルベロス	900	20	9	20	9	8	○	–	○	–	×	–	×	○	×	–	0%	0%	400	物理近战	兽族
43	ドラゴンゾンビ	1800	26	12	3	3	4	–	○	–	–	×	×	×	×	–	–	0%	30%	500	物理近战	不死
44	デュラハン	800	17	8	17	8	4	○	–	–	×	–	–	×	○	–	–	-20%	0%	450	物理近战	不死
45	イエティ	780	20	12	13	5	5	–	–	×	○	×	×	○	–	○	–	0%	0%	380	物理近战	无
46	ディアボロス	1000	28	8	5	12	5	–	×	○	–	○	–	–	○	×	–	0%	0%	410	物理近战	恶魔
47	ティターン	980	25	15	3	3	4	○	○	–	–	×	–	–	○	×	–	0%	0%	390	物理近战	恶魔
48	ビッグアイ	890	19	5	19	5	6	×	–	○	×	–	○	×	–	–	–	0%	0%	300	物理近战	恶魔
49	ワイバーン	900	20	5	20	5	7	–	–	–	–	–	–	×	–	×	–	0%	0%	320	物理近战	龙族
50	ドラゴン	2000	40	5	3	3	4	○	–	×	×	×	–	–	–	–	–	0%	0%	490	物理近战	龙族
51	铁魔人	1000	26	15	3	3	5	–	×	○	×	×	–	×	–	×	–	0%	0%	390	物理近战	无
52	木人	800	50	10	50	10	6	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	0%	0%	500	物理近战	无
53	パイレーツ	700	23	9	6	10	10	–	×	–	○	×	–	–	○	×	–	+30%	0%	200	物理远程	人类
54	亲卫队	1300	40	15	20	15	6	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	0%	0%	500	物理近战	人类
55	セイント	1000	60	7	60	22	9	○	–	–	×	×	○	×	–	×	–	+50%	0%	400	物理近战	人类
56	雷王	2500	30	15	12	10	7	○	–	–	×	×	–	×	–	–	–	0%	0%	0	物理近战	兽族
57	バド	1800	25	10	23	10	6	–	×	–	–	–	○	×	–	×	–	0%	0%	0	物理近战	无
58	ココル&テテル	2000	8	5	30	14	6	–	×	–	–	–	–	×	○	×	–	0%	+30%	0	魔法近战	恶魔
59	バルス	3000	30	10	30	10	6	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	0%	0%	0	物理近战	龙族
60	プリメラ	1600	5	8	30	10	6	○	–	–	×	×	○	×	–	×	–	0%	+200%	0	魔法远程	人类
61	ボボン	4000	30	10	30	10	7	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	0%	0%	0	物理近战	无
62	ヘルズジーン	5000	90	7	20	7	6	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	0%	0%	0	物理近战	无
63	バーミリオン	3200	60	12	5	5	5	○	–	–	×	–	–	–	–	–	–	0%	0%	0	物理近战	无
64	フェンリル	3000	7	6	55	12	6	–	–	–	○	×	–	–	–	–	–	0%	0%	0	魔法远程	兽族
65	ゴルフェス	4300	70	12	4	12	6	–	–	–	×	○	–	–	–	–	–	0%	0%	0	物理近战	不死
66	キングムイムイ	1300	30	8	5	5	4	–	○	–	–	×	–	–	–	–	–	0%	0%	0	物理近战	无
67	铁神	2500	75	20	5	4	7	–	–	○	×	–	–	–	–	–	–	0%	0%	0	物理近战	无
68	うさぎ魔神	1800	50	15	50	15	15	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	0%	0%	0	魔法近战	无
69	ゼナトーン	2100	6	6	55	12	6	○	–	×	–	–	–	–	–	–	–	0%	0%	0	魔法远程	恶魔
70	バロバロ	3100	50	8	10	10	4	○	×	–	–	–	–	–	–	–	–	0%	0%	0	物理近战	无
71	ジュカブラ	3000	70	10	70	10	7	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	0%	0%	0	物理近战	兽族
72	王国近卫兵	1200	50	13	20	11	7	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	0%	0%	450	物理近战	人类
73	クック	3500	25	20	15	12	8	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	0%	0%	0	物理近战	兽族
74	狙击手1(投石)	500	10	10	10	10	6	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	0%	0%	10	物理远程	人类
75	狙击手2(弓)	500	15	15	15	15	6	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	0%	0%	10	物理远程	人类
76	狙击手3(枪)	500	20	20	20	20	6	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	0%	0%	10	物理近战	人类
77	狙击手4(爆弹)	500	30	30	30	30	6	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	0%	0%	10	物理远程	人类
78	狙击手(铳)	500	30	30	30	30	6	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	0%	0%	10	物理远程	人类
79	キングヒヨコ虫	1100	25	10	5	5	6	–	–	–	–	–	–	–	×	×	–	0%	0%	600	物理近战	无

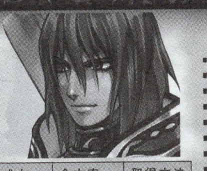
全必杀禁咒一览

普通必杀技	类型	效果	威力	命中率
慈爱の祈り	魔法	己方全员 HP 回复	50%	100%
月光圣の祈り	魔法	己方全员 HP 回复+速上升	80%/10%	100%/100%
パワ-.エクステンション	魔法	己方全员力上升	30%	100%
赤の波动	魔法	敌全军力下降	30%	100%
ガード.エクステンション	魔法	己方全员体力上升	30%	100%
青の波动	魔法	敌全军体力下降	30%	100%
マジック.インラージ	魔法	己方全员知性上升	30%	100%
黄の波动	魔法	敌全军知性下降	30%	100%
エレメタル.ガード	魔法	己方全员精神上升	30%	100%
绿の波动	魔法	敌全军精神下降	30%	100%
クイック.リインフォース	魔法	己方全员速上升	30%	100%
紫の波动	魔法	敌全军速下降	30%	100%
シャープコマンド	魔法	己方全员命中率上升	50%	100%
デスフラッシュ	魔法	敌全军命中率下降	50%	100%
ブレイブヴォイス	魔法	己方全员士气上升	30%	70%
里切りの兆し	魔法	敌全军士气下降	30%	70%
黑の波动	魔法	敌全军力/体下降	20%/20%	100%/100%
白の波动	魔法	敌全军知/神下降	20%/20%	100%/100%
ミステリ-テラ-	魔法	敌全军力/体力/知/精/下降	全 20%	全 100%
グリーン.ノア	魔法	死者复活	50%	50%
ダークホール	魔法	即死	–	10%
剑魔连斩	物理	敌全军伤害	5	100%
封神闪	物理	敌全军伤害+士气下降	5/10%	100%/100%
回天击	物理	敌全军伤害	5	100%
エンジエルダスト	物理	敌全军四回伤害+体力下降	4/4/5/6/10%	100%–10%
ファルコンウィング	物理	敌全军三回伤害	3/3/4	100%/50%/25%
ブレイブハード	物理	敌全军伤害	5	100%
ロストキャリバー	物理	敌全军伤害	5	100%
エンドフォールダウン	魔法	敌全军伤害+命中下降	5/30%	100%/100%
セイントファング	魔法	敌全军伤害+速下降	5/10%	100%/100%
アストラルホール	魔法	敌全军伤害+速下降	5/10%	100%/100%
ヴォイドエクンダス	魔法	敌全军伤害+士气下降	5/30%	100%/20%
亚空间フェイズ	魔法	敌全军伤害+士气下降	5/5%	100%/100%
フレイムウェーブ	魔法	敌全军伤害	4	100%
アクアドライブ	魔法	敌全军伤害	4	100%
ガイアブレイク	魔法	敌全军伤害	4	100%
ソニックバースト	魔法	敌全军伤害	4	100%
フリーズ.アイ	魔法	敌武将技规制	1	70%
空间变异	魔法	攻种类型反转	–	70%
时间变异	魔法	昼夜更替	–	100%
天气变异(晴)	魔法	天气变化:晴	–	100%
天气变异(雨)	魔法	天气变化:雨	–	100%
天气变异(雾)	魔法	天气变化:雾	–	100%
天气变异(雪)	魔法	天气变化:雪	–	100%
天气变异(阴)	魔法	天气变化:阴	–	100%

专用必杀技	效果	威力	命中率	使用者
魔招.炼狱	敌全军伤害+即死	6/–	100%/40%	ヒロ
烈火死灵斩	敌全军五回伤害	4/5/6/7/8	200%–30%	ヒロ
魔界桩.轰炎	敌全军伤害	9	100%	ヒロ
魔界桩.黑灵阵	敌全军伤害+士气下降	4/20%	100%/100%	ロゼ
ラ.デルフェス	敌全军伤害	8	100%	ロゼ
ギルティ.ディサイド	敌全员伤害+即死	5/–	100%/30%	ロゼ
魔神闪.冥府送り	敌全军伤害+即死	3/–	100%/40%	イフ
魔神闪.黑龙刃	敌全军伤害	5	100%	イフ
魔神招.黑雷	敌全军伤害	7	100%	イフ
七之太刀天马	敌全军三回伤害	3/3/5	100%/100%/60%	大蛇丸/铃鱼
返し刃双龙闪	敌全军伤害	6	100%	大蛇丸/铃鱼
皇龙轰雷掌	敌全军伤害	8	100%	大蛇丸/铃鱼
アクア.ラヴァーズ	己方全员 HP 回复	50%	100%	エリル
グラヴィティ.ブレイド	敌全军伤害	7	100%	エリル
ソウル.エリミネーション	敌全军伤害+即死	4/–	100%/30%	エリル/アレン
エレメンタルブレス	己方全员 HP 回复	50%	100%	ウエレス
アナザーワールド	敌全军伤害	7	100%	ウエレス
ダークバロン	敌全军伤害+命中下降	6/30%	100%/100%	ウエレス
黑炎炮	敌全军两回伤害+体力下降	3/3/30%	100%/100%/20%	ジナ
天凤.炎将霸	敌全军伤害+士气下降	4/10%	100%/30%	ジナ
ロスト.ジャッジメント	敌全军伤害	7	100%	ジナ
龙帝障壁	己方全员体力,精神上升	30%/30%	100%/100%	ヴァリゾア
转生降临	死者复活	30%	70%	ヴァリゾア
天翔.雷神击	敌全军伤害	5	100%	ヴァリゾア
魔性.血灵咒	敌全军能力下降	全 20%	全 70%	ルルララ
ブラッド.フェステバル	敌全军五回伤害	2/2/2/2/2	全 70%	ルルララ
ブラッディ.ブライダル	敌全军伤害	6	100%	ルルララ
真魔烈皇斩	敌全军伤害	5	100%	アレン
ジーザス.ダスト	敌全军伤害	7	100%	アレン
破龙剑.王刹	敌全军伤害+士气下降	5/5%	100%/100%	クレインクレイン
ドラゴン.ゲート	敌全军三回伤害	4/5/6	100%/60%/60%	クレインクレイン
天灭.斗将凤	敌全军伤害	7	200%	クレインクレイン
圣なる润い	己方全员 HP 回复	50%	100%	レイン
ブラックロード	敌全军伤害	6	100%	ランドルフ

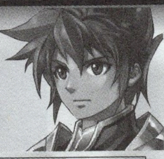
ラスト.メイデンズ	敌全军伤害	6	100%	ブレイザー
ミッドナイト.クレイモア	敌全军伤害	6	100%	バクスレイ
天顶.水神覇	敌全军伤害	6	100%	クラネット
天杀.狼影剑	敌全军伤害	6	100%	ゼリガン
天丑.腐败	敌兵种变更:ゾンビ	–	40%	シュマック
天凤.虎賦斩	敌全军伤害	6	100%	ウィル
天神.圣光波	敌全军伤害	6	100%	グレン
サクリファイス.シャウト	敌全军伤害	6	100%	マリエム(无 MOVIE)
オーロラ.ディメンション	敌全军两回伤害	4/4	70%/70%	バリ-(无 MOVIE)
地翔.岩碎破	敌全军伤害	6	100%	ザクリード(无 MOVIE)
死帝来临	敌全军伤害+能力下降	7/10%	100%/30%	ゼオノクス
暗黑宝珠	敌全军伤害	7	100%	ビルギア
ジェネティック.コラプス	敌全军伤害+士气下降	4/30%	100%/70%	ローゼン
帝魔惨剧	敌全军伤害	6	100%	アンクルハイム
ヴァルキリー.ブレイク	敌全军伤害	6	100%	フェル
ゴッド.スレイヤー	敌全军伤害	6	100%	シード
ホーリー.シャワー	敌全军伤害	6	100%	エレティーナ
アクアバイブル	敌全军伤害	5	100%	アリーア
アシッドレイン	敌全军伤害	6	100%	バクアーノ
イーグル.ダスト	敌全军三回伤害	5/6/7	100%/50%/25%	フィアゼス/シュリリク
月影の舞	敌全军三回伤害	4/4/4	30%/30%/30%	残光
リーフ.ブレイド	敌全军伤害	4	200%	フロスト/ラゼフ
真夜中の神	己方全员能力上升	全 10%	全 100%	チャイロ
バジリスクアイ	即死+敌武将技规制	–/1	10%/30%	グレングス
黒の咆哮	敌全军伤害	7	70%	ゲオ
鬼神神击波	敌全军三回伤害	4/5/6	100%/50%/30%	谜の青年
ホワイト.ボルテージ	敌全军伤害	6	100%	雷王(无 MOVIE)
フェニックス.フレイム	敌全军伤害	6	100%	バド(无 MOVIE)
ブラッドシャワー	敌全军三回伤害	3/3/3	40%/40%/40%	ココル&テテル(无 MOVIE)
ブラックフレイム	敌全军伤害	8	100%	火龙フエデギア
バブルウェイブ	敌全军伤害	8	100%	水龙レバイア
グラウンドシェイク	敌全军伤害	8	100%	土龙ドルオズム
ウィンドエンブレイス	敌全军伤害	8	100%	风龙ガトリスク
デス.ヴォイス	敌全军两回伤害+即死	4/4/–	100%/100%/30%	暗龙デアモス
ホーリー.ヴォイス	敌全军伤害	8	100%	圣龙セルミナス
セルディストラクション	敌全军伤害	9	100%	龙帝ヴァリゾア
シャイニングブレス	敌全军伤害	8	100%	光龙フェルニド
ブラントキングダム	敌全军伤害	8	100%	木龙ディオゲイア
恶臭	敌全军伤害+能力下降+兵种变更:ゾンビ	4/10%	全 100%	死龙ゲオデムク
セイント.ドール	敌全军体力下降	40%	100%	キングヒヨコ虫(无 MOVIE)
オーバー.レイ	敌全军伤害	7	100%	クック(无 MOVIE)
ダークネスウェーブ	敌全军伤害	5	100%	トールディス
ゴースト.ゲート	敌全军三回伤害+即死	3/3/3/	50%–30%	トールディス
天王.黑狼剑	敌全军伤害	8	200%	トールディス
グラヴィティ.ブレイク	敌全军伤害	7	100%	フクロウ
ブルームーン	敌全军五回伤害	4/3/4/5/6	100%–20%	プリメラ(无 MOVIE)
变化	敌兵种变更:キラービー	–	100%	ポポン(无 MOVIE)
古代光线	敌全军伤害	8	100%	ドグラ
百发百中	敌全军五回伤害	4/4/4/4/4	全 200%	ヴァンエレン
フレイム.ボール	敌全军伤害	8	100%	モンブラン
ナイト.エンブレム	敌全军伤害	8	100%	ナイトレイ
デノンスパーク	敌全军伤害+即死	7/–	100%/10%	ドラギラ
キングダム	己方兵种变更	–	200%	テリアス
ローン.ウルフ	敌全军伤害	9	100%	ジャグラス
花鸟风月	敌全军伤害	8	100%	吉纲
ドラゴン.ブレス	敌全军五回伤害	4/5/6/7/8	200%–50%	バルス(无 MOVIE)
ロスト.キャリバー	敌全军伤害	5	100%	ガルバス
鹤亀パラダイス	敌全军伤害+体力下降	9/20%	60%/100%	ブルトン
眠眠波	敌全军睡眠+士气下降	–/10%	200%/100%	ネモ
泪目	敌全军能力下降	全 10%	全 100%	ネモ
新.うさぎ天国	敌全军五回伤害	6/6/6/6/6	100%–20%	ネモ
デビリアンヴォイス	敌全军即死+四回伤害	–/6/6/6/6	20%–50%	龙魔人ルゴルゾン
天龙.破斩皇	敌全军五回伤害	4/5/6/7/8	100%–60%	フェデギア

禁咒一览	效果	命中率	拘束	可使用武将
天升封印	技规制	40%	5	ゼオノクス、レイン
天魔封杀	SP 减少	70%	4	エリル、フロスト、ルルララ、フクロウ
暗黑咒念	士气下降	30%	6	トールディス、ビルギア、龙魔人ルゴルゾン
天云爆雷	商业下降	30%	5	イフ、フィアゼス
天星宝印	城壁/商业/兵数下降	30%–50%	6	ヴァリゾア、残光、大蛇丸
暗招爆裂	商业/兵数下降	40%/70%	4	ロゼ、バクアーノ
激烈地雷震	城壁下降	30%	5	グレングス、ランドルフ、铃鱼、谜の青年
死灵の叫び	兵数下降	30%	5	ゲオ
圣者の裁き	城壁/商业/兵数下降	全 50%	4	ウエレス、アーリア、チャイロ、シュリリク
天升冻结	兵数下降	70%	4	ローゼン
天魔爆裂	城壁/商业下降	40%/40%	4	アレン、ヒロ
ドラゴンヴォイス	全下降	全 80%	5	所有ドラゴン王



全技能一览

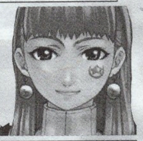
普通特技名	属性1	属性2	类型	消耗SP	技等级	范围	距离	效果	威力	命中率	取得方法
ファイア	火	–	魔法	2	火 LV1	3	0	范围内全敌军伤害	2	100%	购买
フレアウォール	火	–	魔法	3	火 LV3	4	0	范围内全敌军伤害	3	100%	购买
テラ.アトミック	火	–	魔法	4	火 LV5	5	0	范围内全敌军伤害	4	100%	购买
ギガフレイム	火	–	魔法	5	火 LV5	3	0	范围内全敌军伤害	6	100%	探索
アイスニードル	水	–	魔法	2	水 LV1	3	0	范围内全敌军伤害	2	100%	购买
コールド	水	–	魔法	3	水 LV3	4	0	范围内全敌军伤害	3	100%	购买
スノーストーム	水	–	魔法	4	水 LV5	5	0	范围内全敌军伤害	4	100%	购买
绝对零度	水	–	魔法	5	水 LV5	3	0	范围内全敌军伤害	6	100%	探索
ディグ	土	–	魔法	2	土 LV1	3	0	范围内全敌军伤害	2	100%	购买
クラック	土	–	魔法	3	土 LV3	4	0	范围内全敌军伤害	3	100%	购买
アースクエイク	土	–	魔法	4	土 LV5	5	0	范围内全敌军伤害	4	100%	购买
流星落下	土	–	魔法	5	土 LV5	3	0	范围内全敌军伤害	6	100%	探索
サンダー	风	–	魔法	2	风 LV1	3	0	范围内全敌军伤害	2	100%	购买
ストーム	风	–	魔法	3	风 LV3	4	0	范围内全敌军伤害	3	100%	购买
ディスカス	风	–	魔法	4	风 LV5	5	0	范围内全敌军伤害	4	100%	购买
トルネード	风	–	魔法	5	风 LV5	3	0	范围内全敌军伤害	6	100%	探索
キュアアロウ	光	对不死	魔法	2	光 LV1	3	0	范围内全敌军伤害	2	100%	购买
キュアランス	光	对不死	魔法	3	光 LV3	4	0	范围内全敌军伤害	3	100%	购买
エクスプロージョン	光	对不死	魔法	4	光 LV5	5	0	范围内全敌军伤害	4	100%	购买
キュア	光	–	魔法	2	光 LV1	3	0	范围自军 HP 恢复	30%	100%	购买
キュアレイボウ	光	–	魔法	3	光 LV2	4	0	范围自军 HP 恢复	60%	100%	购买
キュアオーロラ	光	–	魔法	4	光 LV3	5	0	范围自军 HP 恢复	90%	100%	购买
リカバリー	光	–	魔法	2	光 LV1	0	3	自军全异常状态消除	–	100%	购买
ロストスキル	光	–	魔法	3	光 LV3	0	3	敌武将 SP 减少	3	100%	探索
マジックオーラ	光	–	魔法	3	光 LV4	0	3	知性上升	30%	100%	购买
マジックガード	光	–	魔法	3	光 LV4	0	3	精神上升	30%	100%	购买
マジックオフ	光	–	魔法	3	光 LV4	0	3	敌知性下降	30%	100%	购买
エレメンタルオフ	光	–	魔法	3	光 LV4	0	3	敌精神下降	30%	100%	购买
ライフフォース	光	–	魔法	5	光 LV5	0	0	死者复活	50%	50%	探索
セイントカイザー	光	对不死	魔法	5	光 LV5	3	0	范围内全敌军伤害	6	100%	探索
バースト	暗	对人	魔法	2	暗 LV1	3	0	范围内全敌军伤害	2	100%	购买
ダークフレア	暗	对人	魔法	3	暗 LV3	4	0	范围内全敌军伤害	3	100%	购买
ダークフォース	暗	对人	魔法	4	暗 LV5	5	0	范围内全敌军伤害	4	100%	购买
スリープ	暗	–	魔法	4	暗 LV4	0	3	范围内全敌军睡眠状态	–	40%	购买
デスブラインド	暗	–	魔法	5	暗 Lv5	5	0	即死	–	20%	购买
クイックアップ	暗	–	魔法	3	暗 LV3	0	3	速上升	–	30%	购买
サーチアイ	暗	–	魔法	3	暗 LV2	0	3	命中率上升	–	30%	购买
パワーアップ	暗	–	魔法	3	暗 LV3	0	3	力上升	–	30%	购买
ガードアップ	暗	–	魔法	3	暗 LV3	0	3	体力上升	–	30%	购买
スロウ	暗	–	魔法	3	暗 LV3	0	3	速下降	–	30%	购买
フラッシュ	暗	–	魔法	3	暗 LV2	0	3	命中率下降	–	30%	购买
パワーダウン	暗	–	魔法	3	暗 LV3	0	3	力下降	–	30%	购买
ガードダウン	暗	–	魔法	3	暗 LV3	0	3	体力下降	–	30%	购买
ブラックゲート	暗	–	魔法	5	暗 Lv5	3	0	即死	–	45%	探索
二连斩	武器	–	物理	3	武器 LV1	3	0	范围内全敌军两回伤害	2/2	100%/100%	购买
二连射	武器	–	物理	3	武器 LV1	4	0	范围内全敌军两回伤害	2/2	70%/70%	购买
火炎斩	武器	–	物理	2	武器 LV2	3	0	范围内全敌军伤害	2	100%	购买
冰结斩	武器	–	物理	2	武器 LV2	3	0	范围内全敌军伤害	2	100%	购买
地裂斩	武器	–	物理	2	武器 LV2	3	0	范围内全敌军伤害	2	100%	购买
烈风斩	武器	–	物理	2	武器 LV2	3	0	范围内全敌军伤害	2	100%	购买
气孔波	武器	–	物理	3	武器 LV2	4	0	范围内全敌军伤害	2	100%	购买
气绝	武器	–	物理	4	武器 LV2	0	0	范围内全敌军睡眠	2	100%	购买
金刚	武器	–	物理	3	武器 LV2	3	0	范围内全敌军伤害	3	100%	购买
空转乱舞	武器	–	物理	3	武器 LV2	3	0	范围内全敌军伤害	3	100%	购买
スリープシャドウ	武器	–	物理	4	武器 LV2	0	0	范围内全敌军睡眠	2	100%	购买
アクアウェーブ	武器	–	物理	3	武器 LV3	4	0	范围内全敌军伤害	3	100%	购买
极炎裂波	武器	–	物理	3	武器 LV3	4	0	范围内全敌军伤害	3	100%	购买
龙爪斩	武器	–	物理	3	武器 LV3	4	0	范围内全敌军伤害	3	100%	购买
一之太刀十风	武器	–	物理	3	武器 LV3	4	0	范围内全敌军伤害	3	100%	购买
岩崩し	武器	–	物理	3	武器 LV3	4	0	范围内全敌军伤害	3	100%	购买
光波	武器	–	物理	3	武器 LV3	5	0	范围内全敌军伤害	3	100%	购买
三连射	武器	–	物理	3	武器 LV3	5	0	范围内全敌军三回伤害	2/2/2	全 100%	购买
波动百击	武器	–	物理	4	武器 LV3	3	0	范围内全敌军四回伤害	2/2/2/2	全 100%	购买
击双演舞	武器	–	物理	4	武器 LV3	5	0	范围内全敌军伤害	3	100%	购买
暗杀剑	武器	–	物理	4	武器 Lv4	3	0	范围内全敌军伤害+即死	2/–	100%/10%	购买
凤凰斩	武器	–	物理	4	武器 Lv4	3	0	范围内全敌军伤害	4	100%	购买
星光	武器	–	物理	4	武器 Lv4	3	0	范围自军 HP 回复	30%	100%	购买
大激震	武器	–	物理	4	武器 Lv4	3	0	范围内全敌军伤害	4	100%	购买
月影	武器	–	物理	4	武器 Lv4	3	0	范围内全敌军伤害	4	100%	购买
デスアロー	武器	–	物理	4	武器 Lv4	4	0	范围内全敌军伤害+即死	3/–	100%/10%	购买
波动弹	武器	–	物理	4	武器 Lv4	4	0	范围内全敌军伤害	4	100%	购买
クリアブレイド	武器	–	物理	5	武器 LV5	3	0	范围内全敌军伤害	5	100%	探索
霸王剑	武器	–	物理	5	武器 LV5	3	0	范围内全敌军伤害	5	100%	探索
ソニックブレイブ	武器	–	物理	5	武器 LV5	3	0	范围内全敌军伤害	5	100%	探索
心突弓	武器	–	物理	5	武器 LV5	4	0	范围内全敌军伤害	5	100%	探索
乱ね击ち	武器	–	物理	5	武器 LV5	4	0	范围内全敌军伤害	5	100%	探索
神风	武器	–	物理	5	武器 LV5	3	0	范围内全敌军伤害	6	100%	探索
飞翔裂斩	武器	–	物理	5	武器 LV5	4	0	范围内全敌军伤害	7	100%	探索
ソニックウェーブ	武器	–	物理	5	武器 LV5	4	0	范围内全敌军伤害	7	100%	探索
ドラゴンブレイク	武器	对龙	物理	5	武器 LV5	4	0	范围内全敌军伤害	7	100%	探索
天地创造	武器	对人	物理	5	武器 LV5	4	0	范围内全敌军伤害	7	100%	探索
极乐净土	武器	对恶魔	物理	5	武器 LV5	4	0	范围内全敌军伤害	7	100%	探索



全阵型一览

普通阵形	力	知	速	体	精	率
基本	0	0	0	0	0	0
密集	5	5	–50	5	5	0
包围	0	0	0	0	0	30
中央	5	0	–10	5	0	0
专攻	20	20	0	–10	–10	0
专守	–10	–10	0	20	20	0
背水	50	50	30	–50	–50	30
登陆	0	0	0	0	0	0

特殊阵形	力	知	速	体	精	率
天魔不败	50	50	–50	0	0	–50
使用武将:トールディス,アレン						
龙王阵	60	60	–30	–30	–30	–30
使用武将:ゼオノクス,残光,ジャグラス,ヴァリゾア,フエデギア						
魔招莲	–20	30	0	–20	30	0
使用武将:ルルララ,ビルギア,アンクルハイム						
天将裂破	10	10	0	10	10	–50
使用武将:クレインクレイン,ランドルフ						
天凤腐败	–20	–20	60	–20	–20	20.
使用武将:バクアーノ						
绝对防御	–30	–30	–10	60	60	0
使用武将:チャイロ,ローゼン						
韦驮天	0	0	50	0	0	–20
使用武将:グレングス,岩碎						
击攻	70	70	0	–80	–80	0
使用武将:ゼリガン						
精神防壁	–10	–10	0	–10	35	0
使用武将:バクスレイ						
鹰の目	–10	–10	0	0	0	50
使用武将:フイアゼス						



全转职数据

骑士→白骑士(男/女)	骑士→暗黑骑士(男/女)	魔术师→大魔术师(男/女)
移动力 5→6	移动力 5→6	移动力 5→6
炎 0→0	炎 0→0	炎 5/1→5/3
水 0→0	水 0→0	水 1/5→3/5
土 0→0	土 0→0	土 5/1→5/3
风 0→0	风 0→0	风 1/5→3/5
圣 0→2	圣 0→2	圣 0/0→0/0
暗 0→0	暗 0→0	暗 0/0→0/0
武器 5→5	武器 5→5	武器 0/0→0/0

魔术师→暗黑魔导师(男/女)	シスタ■→神官	クノイチ→头领
移动力 5→6	移动力 6→6	移动力 4→5
炎 5/1→5	炎 0→1	炎 1→3
水 1/5→5	水 0→1	水 1→3
土 5/1→5	土 0→1	土 1→3
风 1/5→5	风 0→1	风 1→3
圣 0/0→0	圣 5→5	圣 1→3
暗 0/0→5	暗 0→1	暗 1→3
武器 0/0→0	武器 0→0	武器 3→5

グラディエ■タ■→バ■サ■カ■	侍→将军/落武者	魔导师→大司教
移动力 4→5	移动力 4→5	移动力 5→6
炎 0→0	炎 0→0/0	炎 3→5
水 0→0	水 0→0/0	水 3→5
土 0→0	土 0→0/0	土 3→5
风 0→0	风 0→0/0	风 3→5
圣 0→0	圣 0→1/0	圣 2→3
暗 0→0	暗 0→0/3	暗 2→3
武器 5→5	武器 5→5/5	武器 0→0

魔剑士→デビルナイト(男/女)	暗魔术师→デビルサマナ■
移动力 5→6	移动力 5→6
炎 3/0→3/1	炎 0→1
水 1/3→1/3	水 1→1
土 3/0→3/1	土 0→1
风 1/3→2/3	风 1→1
圣 0/0→0/0	圣 0→1
暗 1/1→2/2	暗 5→5
武器 3/→4/4	武器 0→0

クレリック→ハイプリ■スト	水剑士→アクアナイト	战士→龙战士
移动力 5→6	移动力 5→6	移动力 4→5
炎 0→1	炎 0→0	炎 0→0
水 0→1	水 3→5	水 0→0
土 0→1	土 0→0	土 0→5
风 0→1	风 0→0	风 0→0
圣 5→5	圣 0→0	圣 0→0
暗 0→1	暗 0→0	暗 0→0
武器 3→5	武器 5→5	武器 5→5

爆风回转击	武器	–	物理	5	武器 LV5	4	0	范围内全敌军伤害	7	100%	探索
ホワイトライブ	武器	对不死	物理	5	武器 LV5	4	0	范围内全敌军伤害	7	100%	探索
ビストーヘブン	武器	对兽	物理	5	武器 LV5	4	0	范围内全敌军伤害	7	100%	探索
五连射	武器	–	物理	5	武器 LV5	5	0	范围内全敌军五回伤害	4/4/4/4/4	全 80%	探索
月影.改	武器	–	物理	5	武器 LV5	3	0	范围内全敌军伤害	8	100%	探索
うさぎ天国	武器	–	物理	5	武器 LV1	5	0	范围内全敌军伤害	7	200%	武器"ニンジン.そーど"
ゲート.オブ.ヘブン	武器	–	物理	5	武器 LV1	5	0	范围内全敌军伤害	7	200%	武器"ゲート.オブ.ヘブン"
异界の魂	武器	–	物理	5	武器 LV1	5	0	范围内全敌军伤害	7	200%	武器"デアバス"
テザイア	武器	–	物理	5	武器 LV1	5	0	范围内全敌军伤害	7	200%	武器"デザイア"
异界の瞳	武器	–	物理	5	武器 Lv1	5	0	敌武将技规制	1	100%	武器"デアバス"
魔兽の怒り	武器	–	物理	5	武器 LV1	5	0	范围内全敌军伤害	6	200%	武器"魔剑ゼルベーグ"
セイント.ヴォイス	武器	–	物理	5	武器 LV1	0	0	死者复活	20%	50%	武器"ザクフィスの圣剑"
咒念	武器	对人	物理	5	武器 LV1	0	0	全敌军伤害	6	200%	武器"邪剑アードボルッシュ"
死神	武器	–	魔法	5	暗 LV1	0	0	全敌军伤害+即死	6/–	200%/5%	武器"死神の骨"
光の集中	武器	对不死	物理	5	武器 LV1	5	0	范围内全敌军伤害	6	200%	武器"アクアマイトナイフ"
千年大树	武器	–	魔法	5	土 LV1	5	0	范围内全敌军伤害	6	200%	武器"千年树の弓"
フォース.エレメント	武器	–	物理	5	武器 LV1	5	0	范围内全敌军伤害	6	200%	武器"エレメント"
花火烈火	武器	–	物理	5	武器 LV1	5	0	范围内全敌军伤害	6	200%	武器"尔来夜"

斗士→圣斗士/邪斗士	水斗士→アクアプリンセス
移动力 6→7/7	移动力 5→6
炎 0→0/0	炎 0→0
水 0→0/0	水 3→5
土 0→0/0	土 0→0
风 3→0/0	风 0→0
圣 0→5/0	圣 0→0
暗 0→0/5	暗 0→0
武器 5→5/5	武器 5→5
ガンナⅡ→スナイパⅡ	バイキング →キャプテン
移动力 5→6	移动力 5→6
炎 0→0	炎 0→0
水 0→0	水 3→5
土 0→0	土 0→0
风 0→0	风 0→0
圣 0→0	圣 0→0
暗 0→0	暗 0→0
武器 3→5	武器 5→5

全装备品一覧

小剑类武器	属性	卖价	价值	力	体	知	精	速	魅	运	取得方法
レイピア	无	650	6	1	0	0	0	0	0	0	购买
エストック	无	1400	10	3	0	0	0	0	0	0	购买
サーベル	无	2750	20	5	0	0	0	0	0	0	购买
ゾディアック	无	6000	32	7	0	0	0	0	0	0	购买
ヴェルダン	无	4500	26	9	0	0	0	0	0	0	购买
フラムベルク	无	10000	52	11	0	0	0	0	0	0	购买
プリンセスソード	无	30000	100	13	0	0	0	0	3	0	フロスト(武将)
ファルシオン	无	100000	100	15	0	2	2	2	0	0	探索
フレイムレイピア	火	7500	52	4	0	5	1	0	0	0	购买
アクアサーベル	水	7500	52	4	0	5	1	0	0	0	购买
アースレイピア	土	7500	52	4	0	5	1	0	0	0	购买
ウィンドサーベル	风	7500	52	4	0	5	1	0	0	0	购买
ジャスティスソード	光	7500	52	4	0	5	1	0	0	0	购买
ブラックレイピア	暗	7500	52	4	0	5	1	0	0	0	购买
ドラゴンレイピア	无	5000	80	5	0	0	0	0	0	0	探索
ゾンビキラー	无	5000	80	5	0	0	0	0	0	0	探索
魔剑ゼルベーグ	暗	300000	100	15	0	5	0	0	5	0	ドラギラ(武将)
ザクフィスの圣剑	光	300000	100	15	0	0	5	0	0	5	ロート(武将)
ニンジン.そーど	土	100000	100	2	0	0	0	0	0	0	探索
サクリフヴィエルージュ	暗	300000	100	15	0	0	0	0	0	0	ロゼ(武将)
デッドソード	暗	10000	90	2	0	0	0	0	0	0	探索

长剑类武器	属性	卖价	价值	力	体	知	精	速	魅	运	取得方法
ブロードソード	无	800	8	1	0	0	0	0	0	0	购买
ロングソード	无	1600	12	3	0	0	0	0	0	0	购买
バスタード	无	3000	22	5	0	0	0	0	0	0	购买
青石の剑	无	8000	32	7	0	0	0	0	0	0	购买
テスタメント	无	4750	28	9	0	0	0	0	0	0	购买
ドラゴンスレイヤー	无	19000	80	11	0	0	0	0	0	0	购买
天王剑	无	50000	100	13	0	0	0	0	0	0	探索
光剑ジエルム	无	50000	100	15	0	1	1	1	5	0	探索
フレアブレイド	火	6000	40	4	0	5	1	0	0	0	购买
アクアブリンガー	水	6000	40	4	0	5	1	0	0	0	购买
大地の剑	土	6000	40	4	0	5	1	0	0	0	购买
ウインドブレイカー	风	6000	40	4	0	5	1	0	0	0	购买
ホワイトブレイカー	光	6000	40	4	0	5	1	0	0	0	购买
暗夜の剑	暗	6000	40	4	0	5	1	0	0	0	购买
水灵グラウシエード	水	25000	90	7	0	5	5	0	0	0	购买
グルニール	无	10000	70	5	0	0	0	0	0	0	探索
デルファルク	无	10000	70	5	0	0	0	0	0	0	探索
邪剑アードボルッシュ	暗	300000	100	13	0	0	0	0	5	5	トールディス(武将)
神剑バルゼクス	无	300000	100	15	3	3	2	2	5	0	クジュナの洞窟
デアバス	无	300000	100	10	0	0	0	0	0	0	ジナ(武将)
アクアメロス	水	15000	90	2	0	0	0	0	0	0	探索

大剑类武器	属性	卖价	价值	力	体	知	精	速	魅	运	取得方法
クレイモア	无	900	6	1	0	0	0	0	0	0	购买
フランベルジエ	无	1950	10	3	0	0	0	0	0	0	购买
ロムバイア	无	4000	20	5	0	0	0	0	0	0	购买
钢の剑	无	8750	30	7	0	0	0	0	0	0	购买
ユルムンガンド	无	18000	50	9	0	0	0	5	0	0	购买
赤石の大剑	无	16000	40	11	0	0	0	0	0	0	购买
ラビュート	无	50000	100	13	0	0	0	0	3	0	ウエレスエリル/ナイトレイ
ゼビュタの大剑	无	50000	100	15	0	0	0	0	0	5	ドグラ(武将)
フレアバスター	火	6500	35	4	0	5	1	0	0	0	购买
アイスソード	水	6500	35	4	0	5	1	0	0	0	购买
アースブレイド	土	6500	35	4	0	5	1	0	0	0	购买
风神の剑	风	6500	35	4	0	5	1	0	0	0	购买
アトボトス	光	6500	35	4	0	5	1	0	0	0	购买
黑妖剑	暗	6500	35	4	0	5	1	0	0	0	购买
ビーストブレイカー	无	10000	60	5	0	0	0	0	0	0	探索
ナイトスレイヤー	无	10000	60	5	0	0	0	0	0	0	探索
暗黑剑グエス	暗	300000	100	15	0	0	5	5	5	0	クレインクレイン(武将)
デザイア	光	300000	100	13	0	0	0	0	0	0	アレン(武将)
デアバス	无	300000	100	15	0	0	0	0	0	0	ヴァリゾア(武将)
ファン.バイユ	无	300000	100	13	0	0	0	0	0	0	フクロウ(武将)
ディルフイロス	火	–	–	30	30	30	30	15	0	0	BOSS 专用

杖类武器	属性	卖价	价值	力	体	知	精	速	魅	运	取得方法
マジシャンズロッド	无	650	6	0	0	1	0	0	0	0	购买
メイス	无	1150	12	0	0	3	0	0	0	0	购买
シルバーメイス	无	2400	22	0	0	5	0	0	0	0	购买
七宝珠の杖	无	7500	45	0	0	7	0	0	5	0	购买
クリスタルロッド	无	6000	38	0	0	9	0	0	0	0	购买
ドラゴンホーン	土	23500	80	0	0	11	3	0	0	0	购买
エレメンタルフォース	无	50000	100	0	0	13	5	0	5	0	エレティーナ(武将)
月光树の杖	光	50000	100	0	0	15	0	0	0	0	探索
火龙の杖	火	3500	30	0	0	4	1	0	0	0	购买
アクアメイス	水	3500	30	0	0	4	1	0	0	0	购买
ユニコーンロッド	土	3500	30	0	0	4	1	0	0	0	购买
フエアリーロッド	风	3500	30	0	0	4	1	0	0	0	购买
白石の杖	光	3500	30	0	0	4	1	0	0	0	购买
黑石の杖	暗	3500	30	0	0	4	1	0	0	0	购买
辉きの杖	无	10000	60	0	0	5	0	0	0	0	探索
咒念树の杖	无	10000	60	0	0	5	0	0	0	0	探索
圣青树の杖	光	100000	100	0	0	13	0	0	0	0	探索
极炎树の杖	火	100000	100	0	0	13	0	0	0	0	探索
神木の枝	无	300000	100	3	3	15	3	3	3	3	レバン
死神の骨	暗	300000	100	0	0	15	0	0	0	0	ロゾフ灯台
ゼライゾン	无	15000	90	2	0	0	0	0	0	0	探索

匕首类武器	属性	卖价	价值	力	体	知	精	速	魅	运	取得方法
ダガー	无	650	4	1	0	0	0	0	0	0	购买
マン.ゴーシュ	无	1200	8	3	0	0	0	0	0	0	购买
ロンデルダガー	无	3050	16	5	0	0	0	0	0	0	购买
チタンナイフ	无	6150	30	7	0	0	0	0	0	0	购买
グランディ	无	15000	70	9	0	0	0	0	3	0	购买
ソード.ブレイカー	无	27500	80	11	0	0	0	0	0	0	购买
ガーディアンナイフ	无	50000	100	13	5	0	0	0	0	0	残光/迷の青年/探索
グラディエーター	无	50000	100	15	0	0	0	0	5	0	探索
フレイムダガー	火	4150	25	4	0	5	1	0	0	0	购买
アグリーユ	水	4150	25	4	0	5	1	0	0	0	购买
バスガノン	土	4150	25	4	0	5	1	0	0	0	购买
疾风のクナイ	风	4150	25	4	0	5	1	0	0	0	购买
圣者の短刀	光	4150	25	4	0	5	1	0	0	0	购买
ブラッドナイフ	暗	4150	25	4	0	5	1	0	0	0	购买
皮はぎナイフ	无	6500	60	5	0	0	0	0	0	0	探索
刺客用の短剑	无	6500	60	5	0	0	0	0	0	0	探索
ヤクトダガー	无	50000	100	13	0	0	0	0	5	0	探索
龙王の爪	无	50000	100	13	5	0	0	0	0	0	探索
魔兽の牙	无	50000	100	13	0	3	3	0	0	0	探索
アクアマイトナイフ	圣	300000	100	15	0	0	0	0	0	0	バイハール岛

刀类武器	属性	卖价	价值	力	体	知	精	速	魅	运	取得方法
太刀	无	1000	10	1	0	0	0	0	0	0	购买
数珠丸	无	2400	25	3	0	0	0	0	0	0	购买
村雨	无	6000	40	5	0	0	0	0	0	0	购买
鬼杀し	无	17500	60	7	0	0	0	0	0	0	购买
孙六	无	14500	50	9	0	0	0	0	0	0	购买
虎辙	无	44500	90	11	0	0	0	0	0	0	购买
村正	暗	50000	100	13	0	0	0	0	0	0	吉纲(武将)/探索
正宗	光	50000	100	15	0	0	0	0	0	0	探索
火车切	火	4500	35	4	0	5	1	0	0	0	购买
龙波	水	4500	35	4	0	5	1	0	0	0	购买
菊一文字	土	4500	35	4	0	5	1	0	0	0	购买
小鸟丸	风	4500	35	4	0	5	1	0	0	0	购买
闪光	光	4500	35	4	0	5	1	0	0	0	购买
骨食	暗	4500	35	4	0	5	1	0	0	0	购买
斩首刀	无	10000	50	6	0	0	0	0	0	0	探索
龙纹の刀	无	10000	50	6	0	0	0	0	0	0	探索
介错刀	无	10000	50	6	0	0	0	0	0	0	探索
尔来夜	火	50000	100	13	0	0	0	0	0	0	探索
草稚	无	300000	100	15	5	0	5	0	5	5	白金の村
升阳	无	300000	100	15	0	0	0	0	0	0	大蛇丸(武将)

长枪类武器	属性	卖价	价值	力	体	知	精	速	魅	运	取得方法
ジャベリン	无	800	10	1	0	0	0	0	0	0	购买
ロングスピア	无	1600	15	3	0	0	0	0	0	0	购买
クロムランス	无	3250	24	5	0	0	0	0	0	0	购买
シルバースピア	无	10000	45	7	0	0	0	0	5	0	购买
白金のやり	无	29500	90	9	0	0	0	0	5	5	购买
稚刀	无	30500	90	11	0	0	0	0	0	0	购买
エンジェルランス	无	50000	13	0	0	0	0	0	0	无	シュリリク(武将)/探索
ゴッドランス	无	50000	15	0	0	0	0	0	0	无	探索
サラマンダースピア	火	4500	30	4	0	5	1	0	0	0	购买
アクアランス	水	4500	30	4	0	5	1	0	0	0	购买
ドラゴンランス	土	4500	30	4	0	5	1	0	0	0	购买
雷神のヤリ	风	4500	30	4	0	5	1	0	0	0	购买
白石のヤリ	光	4500	30	4	0	5	1	0	0	0	购买
野兽のヤリ	暗	4500	30	4	0	5	1	0	0	0	购买
灵枪ユンコーン	无	35000	90	8	0	0	5	0	0	0	探索
光枪ゲイボルク	无	35000	90	8	0	0	5	0	0	0	探索
圣枪グングニル	无	35000	90	8	0	0	5	0	0	0	探索
圣青树のヤリ	光	50000	100	13	0	0	0	0	0	0	探索
黑赤树のヤリ	暗	50000	100	13	0	0	0	0	0	0	探索
妖枪ダブロフ	暗	300000	100	10	0	3	3	3	5	5	フィアゼス(武将)
バロホス	风	15000	90	2	0	0	0	0	0	0	探索

斧槌类武器	属性	卖价	价值	力	体	知	精	速	魅	运	取得方法
バトルアクス	无	750	3	1	0	0	0	0	0	0	购买
トマホーク	无	1600	5	3	0	0	0	0	0	0	购买
バルディッシュ	无	3500	20	5	0	0	0	0	0	0	购买
フランシスカ	无	9000	40	7	0	0	0	0	0	0	购买
ウォーハンマー	无	19500	80	9	0	0	0	0	0	0	购买
爆裂斧	无	38000	90	11	0	0	0	0	0	0	购买
巨人の铁槌	无	50000	100	13	0	0	0	0	0	0	探索
エルドラル	无	50000	100	15	0	0	0	5	5	0	探索
フレイムハンマー	火	5000	30	4	0	5	1	0	0	0	购买
アイスハンマー	水	5000	30	4	0	5	1	0	0	0	购买
グランドライアー	土	5000	30	4	0	5	1	0	0	0	购买
ウインドアクス	风	5000	30	4	0	5	1	0	0	0	购买
ホーリーアクス	光	5000	30	4	0	5	1	0	0	0	购买
ダークアクス	暗	5000	30	4	0	5	1	0	0	0	购买
デビルバスター	无	10000	60	5	0	0	0	0	0	0	探索
ドラゴンハンマー	无	10000	60	5	0	0	0	0	0	0	探索
魔将の火槌	火	50000	100	13	0	5	0	0	0	0	探索
サンゴの斧	水	50000	100	13	0	5	0	0	0	0	探索
圣玉槌	无	300000	100	15	0	0	5	0	0	0	マロロ洞窟
バリウッド	无	300000	100	15	0	0	0	5	0	0	バザン洞窟
フエデニア	火	15000	90	2	0	0	0	0	0	0	探索

弓类武器	属性	卖价	价值	力	体	知	精	速	魅	运	取得方法
木の弓	无	600	5	0	0	1	0	0	0	0	购买
ショートボウ	无	1150	10	0	0	3	0	0	0	0	购买
ロングボウ	无	2450	18	0	0	5	0	0	0	0	购买
クロムボウ	无	5500	30	0	0	7	0	0	0	0	购买
ゴールドボウ	无	15000	60	0	0	9	0	0	1	0	购买
エメラルドボウ	无	36500	90	0	0	11	0	0	3	0	购买
赤石弓	无	50000	100	0	0	13	0	0	0	0	(武将)/探索
黑石弓	无	50000	100	0	0	15	0	0	0	0	アーリア(武将)/探索
フレイムボウ	火	3500	30	0	0	4	1	0	0	0	购买
水灵の弓	水	3500	30	0	0	4	1	0	0	0	购买
ガイアボウ	土	3500	30	0	0	4	1	0	0	0	购买
风の大弓	风	3500	30	0	0	4	1	0	0	0	购买
妖精の弓	光	3500	30	0	0	4	1	0	0	0	购买
暗杀弓	暗	3500	30	0	0	4	1	0	0	0	购买
黑妖树の弓	无	45000	90	0	0	7	0	0	0	0	探索
圣青树の弓	无	45000	90	0	0	7	0	0	0	0	探索
ハンターボウ	无	35000	90	0	0	7	0	0	0	0	探索
天使の弓	无	35000	90	0	0	7	0	0	0	0	探索
灵弓カマイタチ	风	50000	100	0	0	13	0	0	0	0	探索
千年树の弓	土	300000	100	0	0	15	0	0	0	0	ポロネイの洞窟
デラデール	水	15000	90	2	0	0	0	0	0	0	探索

铳类武器	属性	卖价	价值	力	体	知	精	速	魅	运	取得方法
ハンドガン	无	650	8	1	0	0	0	0	0	0	购买
スタンガン	暗	2500	20	3	0	0	0	0	0	0	购买
装饰铳	无	2000	18	5	0	0	0	0	0	0	购买
23式ハンドガン	无	4500	28	7	0	0	0	0	0	0	购买
黄金铳	无	11500	60	9	0	0	0	0	1	0	购买
プラチナ铳	无	25000	90	11	0	0	0	0	3	0	购买
强化ハンドガン	无	50000	100	13	0	0	0	0	0	0	探索
エナジーハント	无	50000	100	15	0	0	3	0	3	0	ブルトン(武将)/探索
ファイアガン	火	3100	27	4	0	5	1	0	0	0	购买
アイスガン	水	3100	27	4	0	5	1	0	0	0	购买
アースガン	土	3100	27	4	0	5	1	0	0	0	购买
ウィンドガン	风	3100	27	4	0	5	1	0	0	0	购买
银色の短铳	光	3100	27	4	0	5	1	0	0	0	购买
咒いの短铳	暗	3100	27	4	0	5	1	0	0	0	购买
オーガキラー	无	5000	50	5	0	0	0	0	0	0	探索
ドラゴンハンター	无	5000	50	5	0	0	0	0	0	0	探索
猎铳	无	5000	50	5	0	0	0	0	0	0	探索
16ハンドガン	无	5000	50	5	0	0	0	0	0	0	探索
匠の火炎铳	火	50000	100	13	0	0	0	0	0	0	探索
エレメント	无	300000	100	15	0	0	0	0	0	0	ヴァンエレン(武将)

镰类武器	属性	卖价	价值	力	体	知	精	速	魅	运	取得方法
キャロットカッター	无	500	5	1	0	1	0	0	0	0	购买
钢铁のカマ	无	1100	10	2	0	2	0	0	0	0	购买
チタンバレル	无	2550	20	3	0	3	0	0	0	0	购买
ドラゴンブレイク	无	11500	60	4	0	4	0	0	0	0	购买
カマイタチの腕	无	9500	60	5	0	5	0	0	0	0	购买
恶魔のオオガマ	无	26000	90	6	0	6	0	0	0	0	购买
死神のカマ	无	50000	100	8	0	8	0	0	0	0	ルルララ(武将)
グアンデル	无	50000	100	10	0	10	0	0	0	0	探索
フレアバレル	火	3000	30	2	0	2	1	0	0	0	购买
アクアシックル	水	3000	30	2	0	2	1	0	0	0	购买
ガイアブレイク	土	3000	30	2	0	2	1	0	0	0	购买
风きりのオオガマ	风	3000	30	2	0	2	1	0	0	0	购买
シャイニングバイク	光	3000	30	2	0	2	1	0	0	0	购买
阎王のカマ	暗	3000	30	2	0	2	1	0	0	0	购买
兽狩りガマ	无	5000	50	3	0	3	0	0	0	0	探索
圣者の长棒	无	5000	50	3	0	3	0	0	0	0	探索
魔兽の骨棒	无	5000	50	3	0	3	0	0	0	0	探索
ゲート.オブ.ヘブソ	无	10	100	10	–5	–5	–5	–5	–5	–5	ゼレクスの塔
ゲート.オブ.ヘブン	无	300000	100	10	0	0	0	0	0	0	イフ(武将)
ゲート.オブ.ヘブン	无	300000	100	15	0	0	0	0	0	0	ヒロ(武将)
黑いカマ	暗	10000	90	1	0	1	0	0	0	0	探索

轻铠类防具	属性	卖价	价值	力	体	知	精	速	魅	运	取得方法
クィラス	无	1000	5	0	1	0	0	0	0	0	购买
黄铜の胸当て	无	1950	12	0	3	0	0	0	0	0	购买
キルボアール	无	4100	35	0	5	0	0	0	0	0	购买
シルバーメイル	无	23500	70	0	7	0	3	0	3	0	购买
ブレスト.プレート	无	14500	50	0	9	0	0	0	0	0	购买
ガーディエル	无	37000	80	0	11	0	0	0	0	0	购买
ドラゴン.スケイル	无	50000	100	0	13	0	2	0	0	0	探索
ガーディアンメイル	无	50000	100	0	15	0	0	0	0	0	探索
フレイムメイル	火	6000	30	0	4	0	1	0	0	0	购买
アクアメイル	水	6000	30	0	4	0	1	0	0	0	购买
ガイア.アーマー	土	6000	30	0	4	0	1	0	0	0	购买
风神の胸当て	风	6000	30	0	4	0	1	0	0	0	购买
ホーリーメイル	光	6000	30	0	4	0	1	0	0	0	购买
漆黑の铠	暗	6000	30	0	4	0	1	0	0	0	购买
女神の铠	光	300000	100	0	15	2	2	2	2	2	ベルキーナ

披风类防具	属性	卖价	价值	力	体	知	精	速	魅	运	取得方法
クリア.ローブ	无	1100	6	0	0	0	1	0	0	0	购买
革のベスト	无	3350	15	0	2	0	3	0	0	0	购买
星空のローブ	无	4000	30	0	0	0	5	0	0	0	购买
マジシャンズローブ	无	9000	45	0	0	0	7	0	0	0	购买
圣纹の法衣	无	19500	60	0	0	0	9	0	0	0	购买
プラチナドレス	无	45000	90	0	0	0	11	0	3	0	购买
古神の礼装	无	50000	100	0	0	1	13	0	0	0	探索
龙纹の衣	无	50000	100	0	3	0	15	0	0	0	探索
凤凰の衣	火	11500	55	0	0	0	6	0	0	0	购买
アクア.クローズ	水	11500	55	0	0	0	6	0	0	0	购买
山神の法衣	土	11500	55	0	0	0	6	0	0	0	购买
风の精灵衣	风	11500	55	0	0	0	6	0	0	0	购买
圣者のローブ	光	11500	55	0	0	0	6	0	0	0	购买
暗の法衣	暗	11500	55	0	0	0	6	0	0	0	购买
风の羽衣	风	300000	100	0	0	0	15	0	0	0	ドーレジア(移动力+1)

重铠类防具	属性	卖价	价值	力	体	知	精	速	魅	运	取得方法
プレート.メイル	无	1150	6	0	1	0	0	0	0	0	购买
甲胄	无	2500	30	0	3	0	0	0	0	0	购买
アイアンアーマー	无	6500	40	0	5	0	0	0	0	0	购买
ナイトアーマー	无	14500	50	0	7	0	0	0	0	0	购买
四宝玉の铠	无	29500	80	0	9	0	0	0	3	0	购买
インペリアルガード	无	46000	90	0	11	0	2	0	0	0	购买
エンバイアガード	无	50000	100	0	13	0	3	0	0	0	武将/探索
精灵の铠	光	50000	100	0	15	0	5	0	3	0	探索
インフェルノス	火	10000	45	0	4	0	1	0	0	0	购买
ウォーターガード	水	10000	45	0	4	0	1	0	0	0	购买
アースメイル	土	10000	45	0	4	0	1	0	0	0	购买
风魔の铠	风	10000	45	0	4	0	1	0	0	0	购买
ユミナフラウ	光	10000	45	0	4	0	1	0	0	0	购买
死者の铠	暗	10000	45	0	4	0	1	0	0	0	购买
ヴァルギア	无	300000	100	0	15	0	0	0	0	0	ウーパン洞窟(附：移动力+2)

皮甲类防具	属性	卖价	价值	力	体	知	精	速	魅	运	取得方法
战斗服	无	1000	5	0	1	0	0	0	0	0	购买
レザースーツ	无	2000	10	0	3	0	0	0	0	0	购买
黑装束	无	7500	40	0	5	0	0	5	0	0	购买
战斗服.改	无	5000	30	0	7	0	0	0	0	0	购买
斗神の胴衣	无	14500	55	0	9	0	0	0	1	0	购买
チェインメイル	无	19000	65	0	11	0	0	0	0	0	购买
ドラゴンスーツ	无	50000	100	0	13	0	0	0	0	0	探索
龙纹の胴衣	无	50000	100	0	15	0	3	0	3	0	探索
火龙の胴着	火	8000	40	0	4	0	1	0	0	0	购买
水神の守护服	水	8000	40	0	4	0	1	0	0	0	购买
ガイアプロテクター	土	8000	40	0	4	0	1	0	0	0	购买
风神の守护服	风	8000	40	0	4	0	1	0	0	0	购买
圣纹の胴衣	光	8000	40	0	4	0	1	0	0	0	购买
死に装束	暗	8000	40	0	4	0	1	0	0	0	购买
魔性の胴衣	无	300000	100	0	15	0	–5	0	5	–5	ウナベスの塔

贵重道具一览

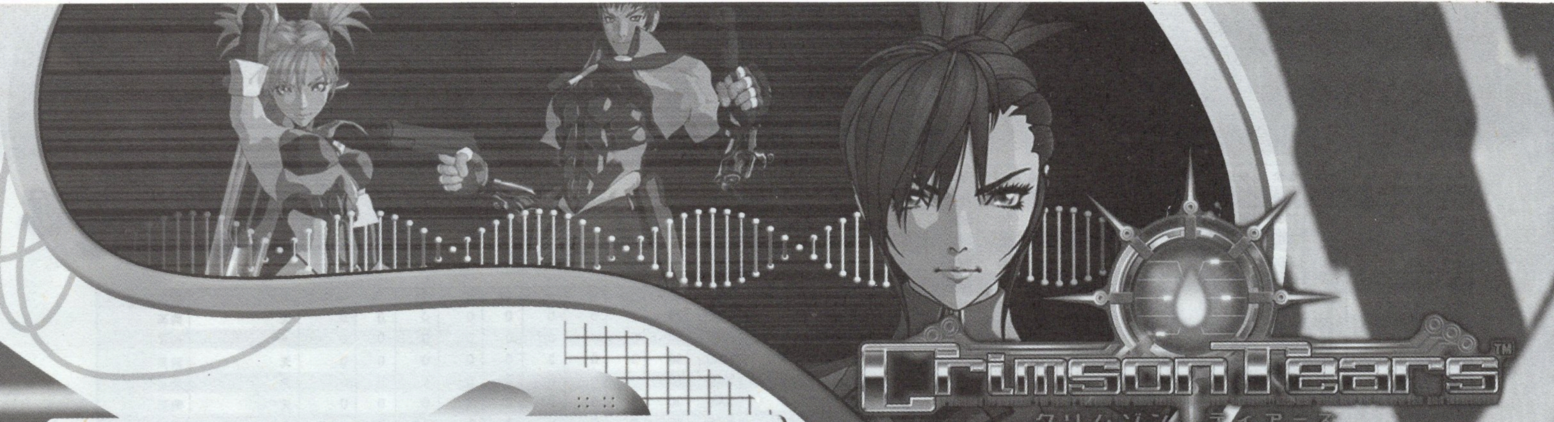
道具名	卖价	价值	使用效果	取得方法
真昼の木	1000	20	时间变化:白昼	探索
夜のとばり	1000	20	时间变化:黑夜	探索
巨人の足踏み	50000	100	地形变更:平地	探索
绿の基	50000	100	地形变更:森林	探索
岩绘の具	50000	100	地形变更:岩场	探索
潮吹きクジラ	50000	100	地形变更:水边	探索
渴きの种	50000	100	地形变更:砂场	探索
邪なる契约	50000	100	召唤:ヘルズジーン	探索
くるがねの契约	50000	100	召唤:バーミリオン	探索
冰の竖琴	50000	100	召唤:フエンリル	探索
思い出の首饰り	50000	100	召唤:ゴルフエス	探索
虫笛	50000	100	召唤:キングムイムイ	探索
钢铁のネジ	50000	100	召唤:铁神	探索
にんじん	50000	100	召唤:うさぎ魔神	探索
精灵のランプ	50000	100	召唤:ゼナトーン	探索
怪鸟の卵	50000	100	召唤:バロバロ	探索
传说兽の卵	50000	100	召唤:ジュカプラ	探索
神の怒り	50000	100	物理属性伤害	探索
神の咒文书	50000	100	魔法属性伤害	探索
大地の崩坏	50000	100	物理属性伤害	探索
スカラベ	1500	5	脱离战斗	探索
白骑士の纹章	50000	100	转职:白骑士	探索
黑い首饰り	50000	100	转职:暗黑骑士	探索
魔力の源	50000	100	转职:大魔术师	探索
禁断の书	50000	100	转职:暗黑魔导师	探索
黄金のバイブル	50000	100	转职:神官	探索
强者の证	50000	100	转职:バーサーカー	探索
虎の卷	50000	100	转职:头领	探索
帝の书状	50000	100	转职:将军	探索
切腹のご沙汰	50000	100	转职:落武者	探索
恶魔の纹章	50000	100	转职:デビルナイト	探索
恶魔の书	50000	100	转职:デビルサマナー	探索
黄金のリンゴ	50000	100	转职:ハイプリースト	探索
水龙のお守り	50000	100	转职:アクアナイト	探索
龙の落とし子	50000	100	转职:アクアプリンセス	探索
天使の轮	50000	100	转职:圣斗士	探索
イバラの冠	50000	100	转职:邪斗士	探索
圣者の宝典	50000	100	转职:大司教	探索
ドラゴンソウル	50000	100	转职:龙战士	探索
银色の弹丸	50000	100	转职:スナイパー	探索
航海日志	50000	100	转职:キャプテン	探索
木人剑	150000	100	兵种变更:木人	探索
兵士の心得	10000	30	兵种变更:ソルジャー	探索
魔术师の锭	10000	30	兵种变更:マジシャン	探索
ドワーフの力こぶ	10000	30	兵种变更:ウォリア	探索
カエルの卵	10000	30	兵种变更:フロッグマン	探索
恶魔の声	10000	30	兵种变更:デモンナイト	探索
手里剑	10000	30	兵种变更:クノイチ	探索
にぎりめし	10000	30	兵种变更:足轻	探索
骑士の称号	50000	55	兵种变更:ナイト	探索
ネコの毛	50000	55	兵种变更:ウィザード	探索
龙の鳞	50000	55	兵种变更:ドラゴンウォリア	探索
人鱼の歌	50000	55	兵种变更:マーメイド	探索
骨つき肉	50000	55	兵种变更:スケルトン	探索
十字手里剑	50000	55	兵种变更:マスターニンジャ	探索
印笼	50000	55	兵种变更:武者	探索
狼の牙	50000	55	兵种变更:ワーウルフ	探索
バンパイアエキス	50000	55	兵种变更:バンパイア	探索
白い羽	150000	100	兵种变更:エンジェルナイト	探索
土偶	150000	100	兵种变更:ガーディアン	探索
うさぎ耳	150000	100	兵种变更:ラビトニアン	探索
钢铁の矢	10000	30	兵种变更:ハンター	探索

道具名	卖价	价值	使用效果	取得
森のため息	10000	30	兵种变更:マジックハンター	探索
船员の证	10000	30	兵种变更:パイレーツ	探索
首轮	150000	100	兵种变更:ケルベロス	探索
地狱の断头台	150000	100	兵种变更:デュラハン	探索
白い毛皮	150000	100	兵种变更:イエティ	探索
鬼の棍棒	150000	100	兵种变更:ティターン	探索
おお目玉	150000	100	兵种变更:ビッグアイ	探索
腐った龙の尾	150000	100	兵种变更:ドラゴンゾンビ	探索
恶魔の骨	150000	100	兵种变更:ディアボロス	探索
飞龙の尾	150000	100	兵种变更:ワイバーン	探索
龙の尾	150000	100	兵种变更:ドラゴン	探索
钢铁の兜	150000	100	兵种变更:铁魔人	探索
黄金のヒヨコ虫	150000	100	兵种变更:キングヒヨコ虫	探索
セイレーンの羽	150000	100	兵种变更:セイレーン	探索
鱼人の鳞	150000	100	兵种变更:マーマン	探索
银	2000	20	无	探索
金	3000	30	无	探索
白金	5000	40	无	探索
金刚石	10000	50	无	探索
アクアマイト	100000	100	无	探索

装饰品一览	卖价	价值	力	体	知	精	速	魅	运	移动力	耐性	取得方法
パワー.リング	5000	30	3	0	0	0	0	0	0	0	无	购买
ガード.リング	5000	30	0	3	0	0	0	0	0	0	无	购买
インテリ.リング	5000	30	0	0	3	0	0	0	0	0	无	购买
メンタル.リング	5000	30	0	0	0	3	0	0	0	0	无	购买
クイック.リング	5000	30	0	0	0	0	3	0	0	0	无	购买
チャーム.リング	5000	30	0	0	0	0	0	3	0	0	无	购买
ラッキー.リング	5000	30	0	0	0	0	0	0	3	0	无	购买
マシ.リング	6500	32	0	0	0	0	0	0	0	0	死	购买
疾风の指轮	6500	32	0	0	0	0	0	0	0	0	速	购买
梦の指轮	6500	32	0	0	0	0	0	0	0	0	眠	购买
漆黑の指轮	6500	32	0	0	0	0	0	0	0	0	命中	购买
指轮の束	25000	60	2	2	2	2	2	2	2	0	无	探索
ゴッド.アイ	20000	50	3	0	3	0	0	0	0	0	眠	探索
ホーリー.リング	15000	50	0	0	0	5	0	0	0	0	死	探索
ブルー.ローズ	30000	70	0	0	0	0	0	10	0	0	无	探索
デビル.アイ	50000	100	3	1	3	1	1	3	1	0	无	探索
圣者の靴	9000	35	0	2	0	2	0	0	0	0	无	购买
虹色の靴	9000	35	0	0	0	0	2	2	0	0	无	购买
死灵のはきもの	15000	50	0	1	0	1	1	0	0	0	死	探索
ムーン.ブーツ	50000	100	0	2	0	2	0	0	0	0	命中/速	探索
木灵のはきもの	50000	100	0	0	0	0	5	0	0	1	命中/眠	探索
エレメンタル.ブーツ	50000	100	0	2	0	2	5	5	5	0	命中/眠/速/死	探索
ロング.ブーツ	10000	40	0	5	0	0	–1	0	0	0	无	购买
バトル.ブーツ	17500	55	5	5	0	0	–5	0	0	0	无	购买
アクアマイト.ブーツ	50000	100	2	2	2	2	5	5	5	0	命中/眠/速/死	探索
火龙のタリスマン	15000	50	1	0	0	0	0	0	2	0	死	购买
水龙のタリスマン	15000	50	0	1	0	0	0	0	2	0	速	购买
地龙のタリスマン	15000	50	0	0	1	0	0	0	2	0	眠	购买
风龙のタリスマン	15000	50	0	0	0	1	0	0	2	0	命中	购买
圣龙のタリスマン	15000	50	0	0	0	0	3	0	1	0	无	购买
邪龙のタリスマン	15000	50	0	0	0	0	0	3	1	0	无	购买
羽の饰り板	500	5	0	1	0	0	0	0	0	0	无	购买
グラクタ	500	5	0	0	0	0	0	0	0	0	无	购买
バロバロの羽根	5000	90	0	0	0	0	10	0	0	0	无	探索
宝玉石	20000	100	–1	–1	–1	–1	–1	–1	–1	0	命中/眠/速/死	探索
幸运のお守り	5000	90	0	0	0	0	0	0	10	0	无	探索
天使の翼	30000	100	0	0	0	0	0	0	0	2	无	探索
银の首饰り	500	5	0	0	0	1	0	0	0	0	无	购买
星のピアス	500	5	0	0	0	0	1	0	0	0	无	购买
黄金の玉	500	5	0	0	0	0	0	1	0	0	无	购买
古代の银货	10000	100	0	0	0	0	0	0	1	0	无	探索
思い出の花	10000	100	0	1	0	1	1	1	0	0	无	探索
宝石原石	500	5	0	0	0	0	0	0	1	0	无	购买
银时计	500	5	0	0	1	0	0	0	0	0	无	购买
古代の金货	30000	100	0	0	0	0	0	0	0	0	无	探索
古代の壶	100	100	0	0	0	0	0	0	0	0	无	探索
圣なる护符	5000	100	0	0	0	0	0	0	0	0	命中/眠/速/死	购买
浮游石	300000	100	0	0	0	0	0	0	0	5	无	ジャグラス(武将)
虹色の花	10000	70	0	0	0	0	5	2	0	0	速	探索
コカトリスの尾	50000	100	0	3	0	3	0	3	3	0	死	探索
死者の靴	50000	100	–3	–3	–3	–3	–3	–3	–3	2	死	探索
战龙の鳞	–	–	20	20	20	20	15	15	15	0	命中/眠/速/死	ドラゴン王专用
龙魔鳞	–	–	30	30	30	30	15	15	15	0	命中/眠/速/死	龙魔人专用

后记

鉴于篇幅问题，在这里只能给出女主角的流程，还请读者们见谅。其余10个角色都是单线流程没有分支，而且其他角色都不会像女主角这样在最后一章打如此之多的龙王，所以难度相对较低，而且对BOSS的战法和隐藏武将的寻找都可以参考女主角的流程；其中探索屋的剧情会出现混沌系列历代的主角和鬼魂力量初代主角希罗，很值得玩一下。此外还要一提的就是女主角选择“剑”分支剧情的结局，算是近来的RPG和SRPG游戏中少有的BADENDING，这个结局绝对比正常完美结局要让人震撼得多……(各位读者在现实中遇到类似的情况时会选择“爱”还是“剑”呢??这个问题会在这次的读者调查表中出现，我在这里期待各位读者的答案哦)



アスカ（明日香） 制造番号：HMA－0002

外表年龄：约 19 岁

身高：168cm

性格：直爽

特长：精通除了大剑系（バスターソード）的所有剑系武器，尤其对"二刀流"的使用颇为得意。

必杀技类别	LV1	LV2	LV3
格斗术	ハイパーンパット	スクリュードライフ	スリーストライフ
ナイフ	闪	阵	杀
ソード	断	碎	灭
ブレード	孤光	回旋	旋风
二刀流（逆手）	飞燕	凤凰	朱雀
二刀流（正手）	玄武	白虎	青龙

トキオ（时雄）

制作番号：HMA－0001

必杀技类别	LV1	LV2	LV3
格斗术	ハイハーンバット	ナックルボンバー	ダイナマイトキック
フレード	パワーブレイク	ワイルドブレイク	ラフブレイク

外表年龄：约 24 岁

身高：180cm

性格：乐观

特长：能使用的近身武器并不多，只有拳套（グローブ）和单手剑（ブレード），但是精通各种重型枪械武器

必杀技类别	LV1	LV2	LV3
格斗术	ハイパーンパット	クランドフロー	マキシムクラッシュ
ナイフ	ギモスラッシュ	ラストスラッシュ	エントスラッシュ
クロー	ラッシンクロー	イノセントクモー	ムーンサムトクロー
バスターソード	ストームハスター	ランベストバスター	ハミケーンバスター

カエデ（枫） 制造番号：HMA－0003

外表年龄：约 16 岁

身高：152cm **性格**：好奇

特长：使用的格斗术类似于中国的披挂掌，比较敏捷。武器方面精通大剑系和爪（クロー）系

NPC

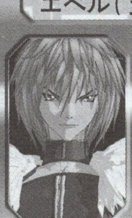
シズカ（静香）

制造番号 0000，一目了然，她是第一个被制造出来的人型生体兵器。但并不是战斗用机型，而是对"精神力"方面进行了特别强化，拥有心灵感应的能力。当明日香等人在迷宫中战斗的时候，她则利用心灵感应给予情报上的支援，同时也负责任务的指示传达。

マイア（迈娅）

第 6 位被生产出来的人型生体兵器，不过她的制造和存在却隐秘非常。从她那特殊的生产番号"HWA－0004－UMM"看来，估计其生产理念和设计方案和其他所有人型兵器都有很大的差异。平时总是和艾贝尔一起行动，所以也和艾贝尔一样站在与明日香等人相敌对的立场上。

エベル（艾贝尔）

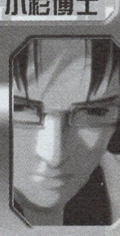


所谓的精英产品，集合了之前所有人型生体兵器优点与一身的试验体。正因为他本体素质的优秀，所以比明日香他们都要早一步被派往迷宫中执行任务，但是，当他在迷宫中和明日香等人再次相遇时却刀刃相向！理由无人知晓……就像他身边的那位美女迈娅一样，都是个问号……

甲斐荣一郎

A.R.M.A 的社长，这个超级兵器开发公司的负责人。在他的带领下短短的几年就让 A.R.M.A 公司成为世界上无人不晓的著名大型企业。为了解决这次的失控事件，他亲自领导了这次代号"猩红之泪"的作战计划。

小杉博士



人型生体兵器的技术开发负责人，对于每个人型生体兵器来说小杉就像是他们的父亲一样，尤其对明日香而言……

但是在研究设施失控时间发生的时候他莫明的失踪了，到现在都还下落不明，似乎是被什么人囚禁了……

Characters

武器 & 成长

游戏中的武器种类分门别类有很多种，近身武器系分为：グローブ（拳套）、クロー（爪）、ナイフ（匕首）、ソード（短刀）、ブレード（单手剑）、バスターソード（大剑）几大类。其中拳套系和单手剑系是全员共通可用；爪系和大剑系是枫专用；匕首、短刀和单手剑这三种武器系在明日香的手上都可以同时装备两把，形成二刀流；虽然时雄在近身武器上没有什么专有特点，但是他在枪械武器方面却有无人能及的优势：除了手枪系（××ハンドガン）和手榴弹（サンダーボン）可以让两位姑娘用用以外其他的枪系武器都是时雄独占！

游戏中武器的成长占是通过杀敌赚取"经验值"，具体经验值的增长和连击COMBO有着相当紧密的联系，一般的普通攻击是命中一下获得1点经验值，但连续攻击形成有效COMBO的话便会得到如表中所示的效果。升级后的能力提升直接体现在该武器的"AT（攻击力）"数值上，根据武器不同所加的具体点数也不同，比如普通的ナイフ每次只升1点，而フォースブレード每提升一级至少都可以升4点。注意，只有近身武器才可以成长。

COMBO	经验值
1~3	COMBO×2
4~6	COMBO×3
7~9	COMBO×4
10以上	COMBO×5

另外近身武器都有耐久度的设定，随着使用而慢慢消耗，耐久度状况并没有具体的数值来表示，但是可以通过状态栏里面看武器名称的颜色，依照表中所示来判断当前武器的状态。在其完全损坏之前可以去武器店修理，当然这是要付费的啦，损坏越严重的武器费用就越高。

白色	耐久60%以上
黄色	耐久30%~60%
橙色	耐久10%~30%
红色	耐久10%以下

相对于近身武器的耐久度而言，枪械武器取而代之的就是弹药的限制，（时雄原配的那把PSY-CUN例外）使用枪械武器击倒敌人便会有机会得到相应的弹药，或者在武器店购买补充。

武器属性列表	
サンダー	电属性
クート	冰属性
ヒート	炎属性
スピード	高速属性
フオトン	光属性
シエイド	暗属性
パワー	力属性

HOME POINT & 废墟街道

游戏中的基地HOME POINT是在一个废弃的仓库，明日香（アスカ）、时雄（トキオ）和枫（カエデ）都在一层，想使用哪名角色就只要上前和他对话后选择"YES"即可改变操作人物。在枫的背后是进入仓库，时雄的背后是下到地下一层的楼梯，明日香面对的方向一直走便是离开仓库，出来后向右走穿过一个桥洞就可以到达废墟街道。

在街道一路走下去顺序看到的就是"商店"、"枪械店"和"武器店"，再继续往后转换一次屏幕会看到一个类似小广场的地方，其中和站在路灯下的老人谈话可以给街道捐款，每捐到一定数量的钱，三家店就都会顺序扩建一次，里面可以买到的商品也就会变的更多，大约14万左右就可以完成捐款，完成捐款时三家店都将会扩建两次，同时老人也会赠送一个リザレクション。每完成一个迷宫后和最右边路灯下站着的年轻人对话则可以和他打赌，在最短时间内通过刚刚完成的迷宫，每次胜出后他都会赠送的道具作为奖励。

迷宫 & 救出系统

游戏的迷宫入口在HOME POINT的地下一层的传送点，总共有8个迷宫，每完成一个才会出现下一个新的迷宫，每个迷宫都是随机生成，除了第一个迷宫的传送点是自动打开的以外后面所有迷宫都需要先找到该层传送点的启动钥匙，之后才能打开传送点进入下一层，一般来说每个迷宫的最后一层都是BOSS战，所以一定要留着点道具别最后闹"饥荒"。另外，每完成一次迷宫后都会评定等级，评定项目分为最大COMBO、杀敌数、受伤次数、道具回收率、完成时间和角色等级。提醒一下，虽然在消费道具中的テレポーター可以直接进入下一层，但若是使用了这个道具的话，所有评定等级便直接被归为最低的E级。在传送点旁边的电脑可以记录读取游戏进度，激活COMBO、升级必杀、观看怪物图鉴剧情影像。

当游戏角色在迷宫中不幸被击倒，此时该人物便会利用最后的能量启动自我保护系统。接着则是派出另一个角色进入迷宫执行救援任务。救援任务有几个条件限制，1、限定时间，2、不能使用道具，3、不能更改装备。虽然小有难度，但是若救援失败或不救援的话被救援角色所取得的道具金钱则全部丢失！且该角色还将被强制禁止行动一次任务机会。

绝对领域 & 防御反击

游戏角色的究极招式，在不是OVER HEAT的"暴走"状态任何时候只要同时按下×键和○键即可发动，此招发动后整个区域内的全部敌人都会受到毁灭性的能量冲击！普通敌兵基本上都可以秒杀！威力惊人。不过为了游戏的平衡性，所以在BOSS战的时候此招除了能将BOSS震倒以外威力几乎可以忽略，基本上就只能损耗其1%的体力，不过由于这招增长MT的的比率是总MT槽1/2的量，所以在BOSS战的时候靠这招故意进入"暴走"状态也算是一种战略必须的捷径。平时的话，尽量甚用，杂兵战的时候处于高MT状态的压力实在过于沉重，必尽身上能装备的药物数量实在是太有限，再加上一些制敌效果非凡的武器所增加的高MT本身就已经是一个比较头痛的问题，然后就是若RP不好半天拣不到一个减MT的药物，那就……所以非万不得已切记甚用此"禁技"。

防御反击技巧相对绝对领域来说可谓之"物廉价美"，增长MT能量不高，而且对大部分敌兵都是秒杀！包括一些物理攻击无效或者某种攻击无效的敌人此技巧都能办掉~！出招的方法也很简单：防御住敌人攻击后的下一秒按任何一个攻击键都可以发动此技巧。不过需要注意某些敌人的攻击是具有武器破坏或偷盗效果，别中道了，具体参看攻略附录《生体兵器列表》。最后附带提一下，游戏中有类似"潜入"的设定，每进入一个新的房间的时候若在没有被敌人发现的情况下从背后攻击敌人的话，无论是如何强力的敌人也都是秒杀！不过由于游戏的视角并不允许玩家可以自由操纵，所以不方便仔细观察地形和敌人动向。因此这种"暗杀"手法只能说是"碰运气"。

OVER HEAT

由于玩家操作的三个主角是尚处于试验阶段的人型兵器，所以难免都会存在不完美的地方，这个 OVER HEAT 系统就是表现这个不完美之处的所在：当角色进行任何操作都会增长 MT 能量，当能量涨满的时候角色便会处于“暴走”状态，此时的体力会不断下降，防御力减半，攻击力和行动速度翻倍。这个状态并不是一直存在，是持续大约 30 秒左右，当“暴走”状态结束后 MT 能量会自动归零，同时体力会强制下降到最大体力的 1/10。此系统就像是一把双刃剑，适当的运用可以将任何敌人都玩弄于股掌之间：比如是当 BOSS 战的时候可以抓住机会故意进入“暴走”状态来重创 BOSS！各种行动对于 MT 能量增长的影响幅度从小到大的排列如下：近身攻击<防御<回避<必杀技<绝对领域。近身攻击中根据武器不同增长 MT 值的幅度也不同，越是重型武器增长越快。枪械武器不会增长 MT 能量，不过时雄（トキオ）身上原配那把子弹无限的 PSY-GUN 例外。

COMBO & 必杀技

游戏中为三个角色设计的招式相当的繁多，但并不是上来都能使用的，由于主角们并不是真正的“人类”，所以习得更多的连招的途径是通过安插“コンボ扩张パーツ”这种部件来得以实现，コンボ扩张パーツ主要是通过在迷宫中不断搜索杀敌得到。之后在迷宫入口传送点旁的电脑里面的第一项就可以通过使用コンボ扩张パーツ来激活新的连击招式，需要注意的是激活必须按照黄色的提示部分顺序激活。至于招式的表示方式比较的“新颖”，每种武器的连击招式从左向右看都分为“红”“蓝”两个起点，这分别对应□键和×键两个攻击键，也就是说每种武器的招式都有两种基本起招套路，接着往后各种红蓝线条相互交错着延伸便是对应的各种连击招式了，很有中国武术套路的感觉~。需要注意的是，每一招的习得除了要有コンボ扩张パーツ以外人物还得达到相应的等级。

在游戏中连击占着绝对举足轻重的分量，打击敌人的连击 COMBO 数量影响着武器成长的经验值和从敌人身上掉落道具的几率。（具体参见后面的‘道具 & 道具掉落’）

必杀技的升级也是同样在这个界面，所需要的便是相对的“必杀技扩张パーツ”，获得必杀技扩张パーツ的主要途径仍然是在迷宫中探索杀敌。每种武器都有属于自己的独有必杀技，每种必杀技最高可以升到 3 级，只要有必杀技扩张パーツ就可以升级，不像连击的激活有着等级的限制。

消费道具列表

名称	类型	效果
エネルギードリンク	HP 恢复	恢复 100 点 HP
プラスエネルギー	HP 恢复	恢复 200 点 HP
ハイエネルギー	HP 恢复	恢复 400 点 HP
エクスエネルギー	HP 恢复	恢复全部 HP
リザレクション	苏生	自动复活一次
クールダウン	MT 减少	降低 30%的 MT
ハイクールダウン	MT 减少	降低 60%的 MT
エクスクールダウン	MT 减少	减去全部的 MT
パラライズキュア	ST 恢复	恢复异常状态“パラライズ”
アタックキュア	ST 恢复	恢复异常状态“アタックダウン”
ガードキュア	ST 恢复	恢复异常状态“ガードダウン”
コンボキュア	ST 恢复	恢复异常状态“コンボダウン”
ポイズンキュア	ST 恢复	恢复异常状态“ポイズン”
バーニング	ST 恢复	恢复异常状态“バーニング”
アラートキュア	ST 恢复	恢复异常状态“アラート”
エクスキュア	ST 恢复	恢复所有异常状态
ブーストHP	最大 HP 上升	提升体力最大上限
ブーストAT	AT 上升	提升攻击力最大值
ブーストDF	DF 上升	提升防御力最大值
キーレーダー	地图显示	显示本层钥匙卡位置
イグジットレーダー	地图显示	显示本层出口位置
マキシムレーダー	地图显示	显示出本层全部地图
リターナー	脱出	脱离迷宫回到基地
テレポーター	特殊	直接进入下一层迷宫
レコーダー	中断记录	在迷宫中保存进度
以下道具只可在迷宫中获得，且得到后立刻发生效果		
ヒールゼリー	HP 恢复	恢复 50 点 HP
ヒールゼリーL	HP 恢复	恢复 150 点 HP
クールゼリー	MT 减少	降低 20%的 MT
クールゼリーL	MT 减少	降低 50%的 MT

道具 & 道具掉落

游戏中的道具总共可以分为两大类：消费道具和素材道具。消费道具的获得除了在商店里面购买还可以通过在迷宫中杀敌和从那些可以打开的“桶”，“木箱”里面得到（并不是所有的桶和木箱都能打开，可以打开的桶和木箱周身有明显的类似必杀技中主角身上的那种特效‘白边’）；而用来打造武器的素材在商店里面是买不到的，只靠敌人身上掉落和从桶、箱子里面取得。不管是任何种类的道具在身上可以携带的最大量都是 5 个，最多可以携带 24 种道具，在仓库中最多可以存放 100 种，其中武器是每一个武器就占一种道具的空间，无论是仓库还是身上都是如此，所以在武器收集的时候还需要取舍一下，否则便会闹“空间危机”的说。

现今只要是动作类型游戏都有一个不成文的规矩：好的东西必定是敌人身上掉的，绝对不会是在商店里面可以买的-- -b 所以，此作在这方面很是下了一番功夫：打倒敌人时的连击数会直接左右所掉落的道具种类。敌人的体力表示是以其头上的百分比形式出现，0%时则表示该敌人死亡，不过，此时只要时机把握的好，就还可以继续追击，每追击一下都会闪现一个黄色“EX COMBO”字块，最多可以追击 7 下，而这 7 下正是左右掉落物品的重要所在！系统会将玩家击毙敌人前的连击数作为基本参数，再综合 EX COMBO 数来加减其可掉落物品的几率，基本参数越高后面的 EX COMBO 对物品掉落几率的加成就越高。

十字键/左摇杆：角色移动	△键：必杀发动
○键：使用枪械武器	R1 键：防御
×键：近身攻击 1	L1 键：回避
□键：近身攻击 2	START 键：系统菜单

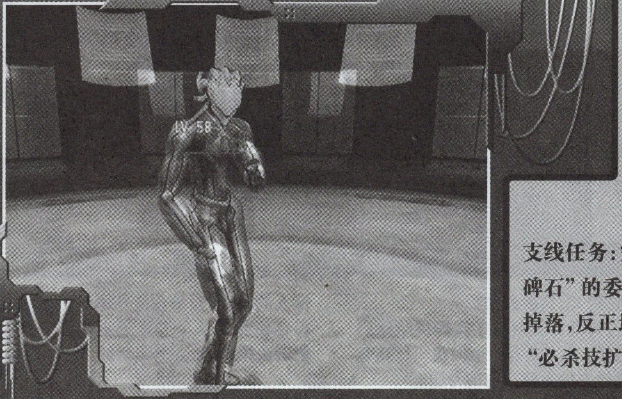
序章

在2049年的东京,已经发展到了一个令人无法想象的地步——全迷宫化。而此时超兵器研究公司A.R.M.A的DNA研究设施发生了惊人的失控事故,原因不明。接着东京的地底产生出一个次元扭曲的巨大迷宫,这个迷宫除了随时都会变化其内部结构外里面还不断的出现来历不明的生体兵器,从仅有的数据表明,这些未知生体兵器是A.R.M.A公司的产品!为了调查清楚事故的原委,同时也为了澄清公司的清白,A.R.M.A派出了最强的三个人型兵器——MUTINOID:明日香、枫和时雄……

STAGE 1 水质调整设备 4层

静香:听见吗?你们可以听到我的声音吗?
明日香:静香?!是静香吗?
静香:你们三人都平安逃离了吗?
枫:静香!?
时雄:是静香。
明日香:我们都已经平安脱离爆炸现场了。静香,现在你在哪里?
静香:我在哪里并不重要……不管我在哪里,我都能与你们对话,这便是我的用途……
时雄:艾贝尔哪里去了,那家伙也是和我们一样的,肯定还活着。
枫:还有!还有小杉博士又在哪里?
静香:艾贝尔应该就在你们附近,小杉博士……
明日香:小杉博士肯定在这城里的某个地方。
时雄:就是说要我们几个去找出来咯?
静香:怪物们已经将整个城市划入了他们的领域,所以要进入的话,一次也只能有一个人。总而言之,这是只有你们才能完成的任务。
枫:没错~这好像是只有我们才办得到的事哦~
时雄:所以说我们本来就是怪物退治专用的道具嘛……
枫:那正好。
明日香:正好!?
枫:我们正好可以试试面对那群怪物时,我们能有多厉害!
时雄:我明白了,那么你们两个在这里等着我,我去就行了。
明日香:等一下!
枫:就是、就是,我们什么时候讲好这次你去了!?
明日香:这次我去。
枫:唔,这次人家也想去的说!
时雄:可是一次只能去一个人啊。
枫:人家知道嘛~但是……
明日香:能去的只有一个,所以我要去,你们都别拦我。
枫:明日香!
时雄:唉……你这家伙就是这样,怎么说就会怎么做……真拿你没办法。
明日香:别担心,我死不了的,因为我们都还不能死。

BOSS 液化暗杀兵器ネレウス



游戏上手迷宫,所以难度并不高。多练习练习击倒敌人后的“EX COMBO”。在这个迷宫中需要注意地上绿色的毒雾若是撞上的话会在一定时间内持续“ポイズン”状态,不断的消耗体力,这里我们的体力都不高,所以要即时使用“ポイズンキュア”来解除该状态。另外,这种毒雾对敌人也是同样有效的,所以可善加利用。本迷宫BOSS弱点:ヒート属性。比较难缠的家伙,虽然攻击力不是很高,但是这厮经常会在受到攻击后迅速液态化逃走,导致不容易打出连击。当BOSS体力低于1/4后会不断的利用液化形态的无敌移动来拉开战斗距离使用液体弹进行远程攻击,注意,这是不可防御的。

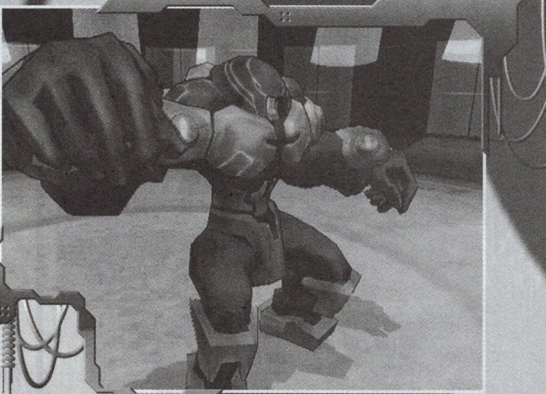
支线任务:完成一次水质调整设备迷宫后去找武器店老板对话便可以接收他要寻找“辉く碑石”的委托。此类委托都是在迷宫中搜索,可能在箱子里也可能是从敌人身上掉落,反正地毯式搜索全迷宫就是了。完成后可以得到“シャインナックル”和“必杀技扩张パーツ”作为报酬。

STAGE 2 地下采集所遗迹 4层

枫:明日香!
时雄:没事吧?
明日香:到底是第一次实战,总有点……
时雄:事情没有按照最初的设想发展吧……
明日香:小杉博士并没有在那里。
枫:别太勉强自己了,博士肯定还活着的。
明日香:……并不是勉强自己,可我总觉得自己的力量应该不仅仅是这种水平。
时雄:从现在起,还有不少硬仗在等着我们啊。
枫:就是嘛,自己能有多厉害,能干出多大的事来,人家一想到这里就好期待的说。
明日香:我们并不是“普通”人啊……
枫:那是当然。
时雄:正因为不普通,所以我们才能活下来啊。
枫:所以我们才会在这里的嘛~
明日香:……你们说得没错……可是,我总觉得有点害怕……
时雄:害怕?……害怕什么?
明日香:……我们自己的身体里究竟潜藏着多少力量?还有多少力量在沉睡着?我一想到这里就……
枫:那其实就是我们的“可能性”吧
明日香:可能性?……或许就是这种“可能性”让我感到害怕……
枫:明日香~你今天怎么怪怪的?
明日香:我……
静香:听见了吗?
明日香:静香!?
静香:大家都平安无事吗?
枫:那还用说~
迈娅:他们果然还活着……我有一种不祥的预感。
艾贝尔:……他们迟早会来的。
迈娅:艾贝尔大人……

静香:啊……
明日香:怎么了!?
静香:小杉博士……
明日香:在哪里!?小杉博士在哪里!?
静香:地下采掘所旧址……
枫:地下采掘所?

BOSS 重破坏力兵器タロス



这个迷宫中的陷阱变成从天而降的水泥板,注意地上有一块阴影的地方别走过去就行了。从这个迷宫开始每一层的传送点都是需要先从敌人身上找出开关钥匙,当进入有钥匙的房间时画面右下角的小地图上该房间会闪动绿色。本迷宫BOSS弱点:スピード属性。注意,这场战斗我们主要攻击的对象并不是那个大块头,而是游走于战场周边的那个操纵装置,对那个大家伙的攻击只能让它麻痹而已。大块头的所有攻击都能用回避躲开,剩下的就是寻找机会攻击那个小东西吧。

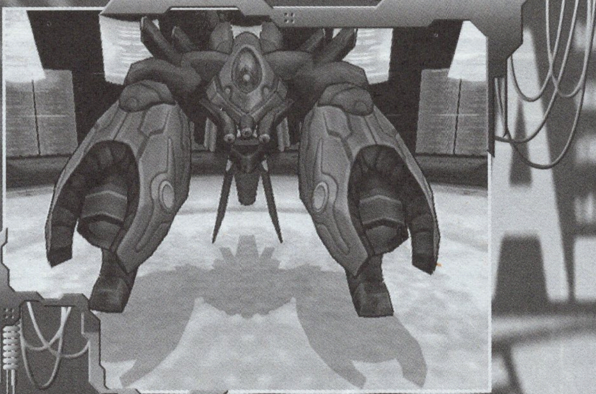
支线任务:完成地下采集所遗迹迷宫后去和道具店老板对话便可以接收他要寻找“スタミナンD”的委托。完成后的报酬是“ブーストHP”和“必杀技扩张パーツ”

STAGE 3
重金属加工厂 4层

（明日香在采掘所发现了一个圆盘并把它带回去了）
小杉：明日香，是你吗？
明日香：小杉博士
时雄：小杉博士
小杉：枫和时雄也在吧。
枫：博士，这到底是……
明日香：别说了，说了也是没用的。
枫：?? 为什么？
时雄：这是事先录制好的立体影像。
枫：是立体影像吗？
小杉：当你们看到这个时，恐怕我已经不在这个世界上了。A.R.M.A 社秘密开发的生体兵器发生了事故，成为了失控的怪物。
（影像中出现了艾贝尔的影子）
小杉：艾贝尔控制了这里，为怪物们提供了生存的空间。
明日香：就是这个扭曲的空间吗？
小杉：他还掌握了制造人形生体兵器的方法。并成功地复制了自己的身体结构。
明日香：也就是说除了我们三个静香，艾贝尔之外，还有一个人型生体兵器？
小杉：……我把你们制造了出来，我对此感到后悔
明日香：后悔？
小杉：我并不是为了让你们互相杀戮才把你们制造出来的。我制造你们的初衷是希望你们能在人类因体质条件所限无法涉足的地方能够生存下来，进而帮助人类开创新的世界，新的领域……但是……
明日香：但是？
小杉：我没有想到你们竟然会具有如此惊人的力量，我为你们的力量而感到恐惧。
三人：……
小杉：我制造了你们，而我现在后悔了……
枫：明明是自己把我们制造出来的还这么说，真是过份……
时雄：可恶，这就是说如果我们根本就不存在反而还会更好吗！?
明日香：制造我们的小杉博士死了，还为我们的存在而感到恐惧和后悔……这也太……
枫：可是人家一直觉得没有什么比能够来到这个世界上更令我感到幸福的了！
时雄：我也是这么认为的！
静香：我也是！
明日香：我也是一样的啊！
……

迈娅：我感受到他们的悲伤了……那3人的。
艾贝尔：你也太敏感了吧，你这样可是会被那些家伙的情感所左右的。
迈娅：艾贝尔大人，您比别人要温柔的多了……

BOSS
移动火焰要塞プロメテウス



本迷宫的地区范围比起上两个来要广阔许多，终于有点进入正式游戏的感觉了。这里有一些"高热区域"的房间需要注意，在这种房间里面不可久留，因为在这里 MT 能量的增长将是平时的两倍！除非开启传送点的钥匙在这种房间内，否则尽量直接离开。本迷宫 BOSS 弱点：クール属性。这个 BOSS 的直接攻击不是太多，主要攻击方式都是中远距离的：喷火、召唤巨大的箱子坠落，在近距离方面的攻击只有冲撞。喷火比较的方式有两种，一是类似火焰弹，一次回避就能够躲开，而第二种类似火焰喷射器的方式就不那么容易了，必尽持续时间太长了，短笛推荐使用必杀技的超常无敌时间来回避，比较实惠、安全，其他方式都有危险性，若失误中着的话一百多的体力就没了，所以增加点 MT 能量比较划算。

支线任务：完成重金属加工厂迷宫后和武器店老板对话便可以接受他要寻找"真铁钢"的委托。完成后的报酬是"魔剑·村正"和"必杀技扩张バーツ"

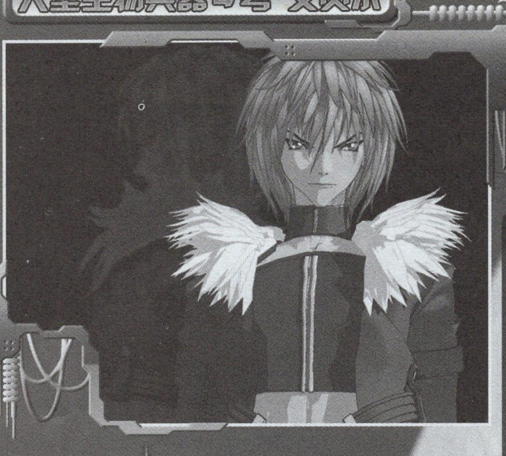
STAGE 4
闭锁地区里通 4层

枫：见到艾贝尔了吗？
明日香：……没有。
时雄：真是头疼，这小子到底躲到哪里去了？
明日香：他肯定就在这个城里的某处，艾贝尔，下次肯定能见到你。
静香：肯定会的。
枫：唔……说来也真奇怪呢，为什么会找不到艾贝尔呢？我们的行动好像都被别人看穿了一样。
静香：也许是这样
时雄：!? 怎么做到的？
静香：可能有人截取了我提供给你们的信息。说不定有一个向我一样具有感应能力的人就在他的身边。

迈娅：プロメテウス被打倒了……
阿贝鲁：是吗……
迈娅：他们正在一步一步地成长。
阿贝鲁：我们生体兵器的体内潜藏着惊人的力量，如果在战斗中这种力量得已成长的话……总之不快点把他们解决掉的话，会很麻烦的。

静香：第 10 闭锁地区后街……
明日香：艾贝尔就在那里！?

BOSS
人型生物兵器4号 艾贝尔



这里的区域和上一个迷宫相比又大出了一个档次，注意随时查看地图别迷路了。本迷宫的陷阱是地雷，相当多的地雷，注意地上的"小点"别踩上去就行了，或者先用枪将其引爆再前进。敌人方面需要注意的是那种类似豹子和警犬结合体动物的攻击附加了偷盗属性，没进入一个地区若是有这种敌人最好能有限击破。普通的杂兵光剑攻击附带了封锁 COMBO 和封锁攻击的属性，注意防御，身上没有解除异常状态的药品的时候最好别和他们近身冲突。另外新增的防御用机器人虽然单体攻击不是很强，但是群体出现的话就比较不好对付了，全是使用机枪攻击，防御虽然不高但是打一下就会弹飞，不易形成连击，最好可以多利用地雷给予致命的伤害。本区域 BOSS 没有弱点属性。推荐用枫来打此 BOSS，因为艾贝尔的防御几乎完美，而枫的大剑招式几乎着着破防。虽然可以击溃 BOSS 的防御，但是还得注意他的攻击，基本上和我们的套路都差不多，但是攻击力明显高一个档次，遇上连续攻击最好用必杀抵消或者干脆使用绝对领域将其震开再利用暴走后的高攻击力追击。平时可以配合一下防御反击打乱他的攻击节奏，不过需要注意当他使用的武器换成大剑的时候就别用防御反击了，必尽他的大剑也和咱们的一样都可以破防……

支线任务：完成闭锁地区里通り迷宫后和道具店老板对话便可以接受他要寻找"パワードリンクE"的委托。完成后的报酬是"ブーストAT"和"必杀技扩张バーツ"

STAGE 5
首都高速第10JC 4层

（打倒艾贝尔后）

明日香:我们……我们到底是为了什么而战? 难道就是为了这个吗? ……

艾贝尔:甲斐……甲斐打算最后把你们都消灭……

明日香:!?消灭!?把我们!?为什么!?

艾贝尔:那家伙……那家伙……

明日香:艾贝尔!!

甲斐:艾贝尔都被他们击败了,那些家伙的成长如此令人吃惊,真是没有想到。

静香:……您在害怕什么吗?

甲斐:害怕? 我会害怕?

静香:难道不是吗……?

甲斐:……害怕……也许是吧。害怕那些新人类的力量——超乎想象的“怪物”的力量。

静香:他们并不是怪物!

甲斐:他们就是怪物! 怪物就是应该互相争斗……永远地争斗……

时雄: 就因为我们是新人类,就因为我们比旧人类更强就必须互相残杀吗!?

明日香:我们谁也没说希望得到这种力量啊!

枫:不管怎么说,这里的怪物都已经被收拾掉了。

静香:听见了吗?

明日香:静香?

静香:下一个目的地……

时雄:下一个? 这是怎么回事!? 怪物已经被消灭了啊!

静香:还没有结束。

明日香:什么意思?

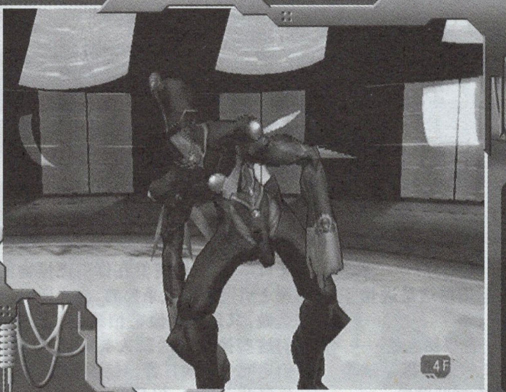
枫:艾贝尔也被我们打败了嘛~

静香:……还有一个,就是小杉博士所说的那个由阿贝鲁制造的,比我们更先进的“怪物”——迈娅。

时雄:她在哪里?

静香: 就在我们出生的地方,A.R.M.A 本社的中枢……

BOSS
高速杀戮兵器 エレバス



这里地形很容易探索。容易探索的代价就是敌人能力普遍提高,首先是敌人杂兵的武器变的比较多样化了,甚至火箭筒都已经成为他们的标准配备了,不过好在射程并不是太远所以还算比较好对付;大型机器人出现了使用回转机炮的型号,子弹速度虽然不是太快,但攻击面积是扇型的,所以躲避起来相对有些难度;一些游历于战场外围的杂兵会使用附带麻痹属性的枪远程骚扰,这个一定要优先击毙,不然在敌群中被麻痹而行动不能的话就等于和死神已经牵上手了。在倒数第二层出现的大型集装箱打起来比较费劲,不过每个箱子里面都有道具。本区域 BOSS 弱点:サンダ-。不愧是高速杀戮兵器,行动速度真不是盖的。厮拉在远距离时会放出一种带有麻痹属性的攻击,且有跟踪性,只能绕大圈跑动才可以甩开,若是中着的话,BOSS 会马上就追加一束强力的激光攻击!近身防住他的攻击后他会出现破绽,抓住此时的机会反击,如此反复即可胜出。

支线任务: 完成首都高速第 10JC 迷宫后和武器店老板对话便可以接受他要寻找“鬼玉”的委托。完成后的报酬是“短刀·鬼一”和“必杀技扩张バーツ”

STAGE 6
A.R.M.A空调整备设施 4层

迈娅复活了艾贝尔

静香:艾贝尔的气息并没有消失。

甲斐:什么? 他不是已经被明日香他们打倒了吗?

静香:他还活着……是迈娅干的。而且它比以前更强了。

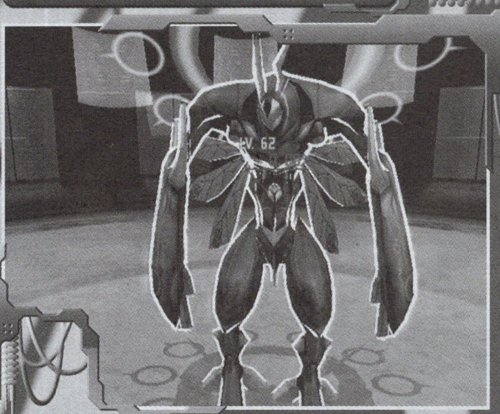
甲斐:哼……自我修复机能已经如此之强了吗……

静香:……

静香:明日香、枫、时雄,你们听见了吗? ……

这里的地形相对来说有点新意了, 许多房间需要从转动的扇叶上向其他地方移动,或者穿过直立转动的风扇,若是时机不好的话会被扇叶打着……小心了哦。在本迷宫中会偷盗的那个“动物”由于等级再次得到提升,所以偷盗成功几率和行动速度都不可同日而语, 特别是当这个无赖偷盗成功后的逃跑速度更是快的离奇! 最保险的方法就只有优先击破,不给它偷的机会。新增敌人的攻击类型类似武道家,近身攻击较强,而且一旦被他打倒区域内的其他敌人便会很聪明的一起围过来群殴- -b 实在招架不住就放绝对领域吧至少可以保命,要想在这个地方进行救出行动的话,难度还是比较大的,所以当感觉补给道具不足的时候还是选择“战略性撤退”比较明智……本区域 BOSS 弱点:パワ-。相对以前的那些 BOSS 这个 BOSS 比较像一个正统动作游戏的 BOSS,基本上没什么太麻烦或过复杂的行动方式,唯一比较奇怪的招式就是这家伙会突然将身体上下分力,变成两个部分分头行动, 如果只盯着一个部分攻击并将其体力打完 BOSS 就会立刻重新合体,注意合体的时候它将一直处于无敌状态,若守在它身旁的话在合体完成后会马上给予防御不能的攻击,所以此时一定要拉开距离。对于它发出光环攻击的时候用回避就能躲开。

BOSS
合体对空兵器 アイオロス



支线任务:完成空调整备设施迷宫后和道具店老板对话便可以接受她要寻找“タフネンA”的委托。完成后的报酬是“ブーストDF”和“必杀技扩张バーツ”

甲斐:他们的比我预料的要好很多啊……

静香:预料之外? ……那是什么意思?

甲斐:他们到底能打到哪里?

静香: ……如果他们被打倒的话怎么办?

甲斐: 继续把新的人造人送到那里去, 不管几次都是一样。

静香:他们会发现的。

甲斐:发现? ……发现什么?

静香:自己被当作道具利用。

甲斐:知道了又能怎么样?

静香:他们不会按照您的意志……

甲斐:那样的话就派出能把他们一网打尽的怪物把他们全都灭掉!

静香:这……

甲斐:你是想说“这个世界上没有这样的东西”吧。……这个世界上有,它就站在我的面前。

静香:!?

甲斐:对,没错,那个“怪物”就是你!!……

静香: 明日香……枫、时雄, 下一个……下一个目标……

明日香:嗯? 怎么了?

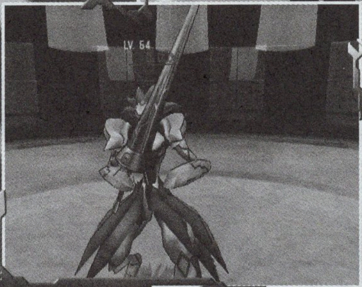
时雄:喂喂? 静香你怎么了? 静香!?

STAGE 7 研究开发栋 10层

除了隐藏迷宫外这里就是最长的迷宫了，不算BOSS都有8层，所以在进来以前一定要带上足够多的各种恢复道具。这里的敌人等级都升到了一个约等于顶峰的境界，每一个敌人都不能大意。本区域第一个BOSS弱点：フォトン。位于第5层，会使用一种状态光球，中着的后果将会导致操作混乱，比较烦人，不过大范围跑动就可以躲过此招，另外当他释放出若干了魔法阵之后随时都有可能出现全范围“定时”，被定住后就得结实的挨他一镰刀……总体难度也不算高平时只要善用回避即可。本区域第二个BOSS弱点：シェイド。有点无赖的家伙，和她打埋身战基本上看不出她有多厉害，无赖的地方在于经过一段时间会有一道强力的电磁波将我们逼至屏幕最下方，然后她便发射若干个小电球来攻击，这些小电球都具有跟踪属性，要完全躲过就必须横着跑一段距离，过一段时间磁场会消失，然后再以埋身战循环攻击……

支线任务：完成研究开发栋后和武器店老板对话便可以接受他要寻找“苍き宝石”的委托。完成后的报酬是“ディープナックル”和“必杀技扩张パーツ”；之后还可以去道具店老板那里接受寻找“フェニックスZ”的委托。完成后的报酬是“リサレクション”和“必杀技扩张パーツ”

BOSS 时空湾曲兵器 ヘルメス



BOSS 人型生体兵器完全版 マイア

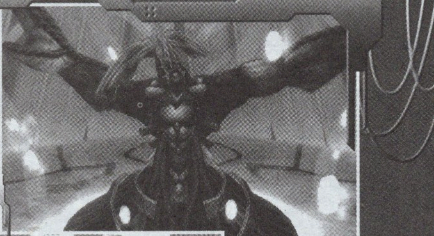
STAGE 8 次元研究设施 8层

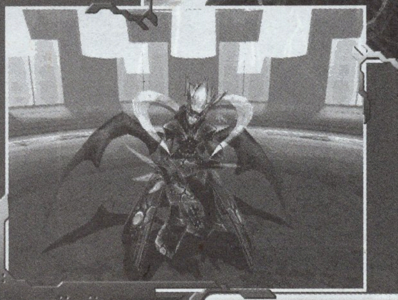
静香：明日香……
明日香：静香……
静香：明日香……
明日香：静香？难道！？
静香：是我，那就是我，把我杀掉。
明日香：怎么会有这种事！？
静香：我已经无法恢复原来的样子了，你不杀掉我，我便会杀掉你啊。快杀了我！
明日香：不！！这一切究竟是为什么！？
静香：快，拜托了！杀掉我吧！已经没有人能够制止现在的我了……

艾贝尔被甲斐打败

艾贝尔：为什么……会这样？
甲斐：你在想“我不相信这是进化了的我”吧
艾贝尔：甲斐！……你果然也是……
甲斐：没错，我要让你明白谁是这个世界真正的支配者！哈哈哈哈……
明日香：艾贝尔！
艾贝尔：甲斐……甲斐并不是人类，他也是人造人……
时雄：艾贝尔！够了！
艾贝尔：……他打算在你们把怪物消灭之后把你们也杀掉的，他之所以这么做，只是因为他害怕我们，害怕我们这些他以外的新人类而已……你们走吧……明日香，对我们来说这个世界并不自由，但是我们却有着一起追求自由的同伴！你们一定要与这个信念一起，好好地活下去！……
明日香：……甲斐！我不会放过你！！

BOSS 暴走最终兵器 静香





BOSS 究极生物兵器 甲斐

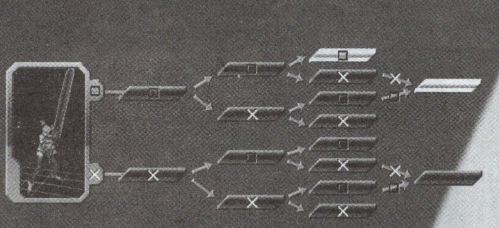
最终之战，这里不能算是迷宫，因为每层的敌人就只有一个，1~7层都是曾经打的BOSS，除了等级提高外没有其他的变化，前期尽量节省恢复道具，然后小心着对付吧。

第8层的BOSS弱点：フォトン。体形异常巨大，所以很容易命中目标，它攻击节奏很快，每一次攻击之间的间隙不会超过1秒，国际方式分为：手臂横扫、能量光圈和指向性激光炮。对于它前两个攻击只要躲在最外圈就可以躲过，其中的能量光圈比较有难度因为从BOSS身边跑到范围最外面还是有一段距离的，所以要熟练掌握光圈的扩散速度，以回避动作躲开。最后那种指向性激光炮只要测向回避就可以躲开。BOSS体力约少防御力越高，要有耐心，慢慢和它耗吧。

第9层的最终BOSS弱点：フォトン。首先给人一个比较震撼的就是其体力：10000%！不过好在它的防御力并不是太高。BOSS的攻击方式有召唤杂兵，飞上天释放激光，近身拳脚。对于它召唤出来的杂兵基本上可以说是等于来送恢复道具的，如果是BOSS“误伤”击倒的敌兵，那么出现道具的几率就是100%。之后它飞上天释放激光的招术只要看好他的动作放一个招术比较多，无敌时间比较长的必杀就可以抵消，而且这招对地面上的杂兵几乎是秒杀。最后的近身拳脚攻击都没什么可怕，防御反击伺候之即可。同上一个BOSS一样，只要有耐心，够细心，这个BOSS并没有什么难度。

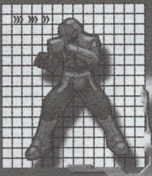
THE END

“都结束了啊……”
“嗯，这次是真的结束了……”
“走吧！”
“去哪里？”
“任何地方，除了这里。艾贝尔不是说过吗？对我们来说这个世界并不自由，但是我们却有着一起追求自由的同伴。”
“那就是说‘让我们一起，活下去’！”
“嗯！人家也是这样想的！”
“对……就是这样！……‘让我们一起，活下去’！”

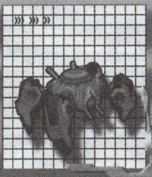


全COMBO列表

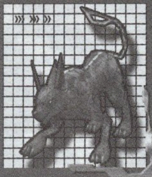
通常攻击COMBO	属性加强COMBO
防御不能COMBO	双向终结COMBO



最基本的杂兵，从前期登场开始就多以群体出现。攻击力意识不是很强，经验值积累的标准对象。会使用多种基本武器，没有特别属性。

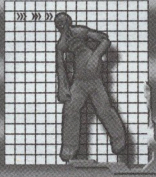


自动警备机器，体积较小，长吸附与房间顶上搞突然袭击。唯一个攻击方式就是小型激光枪，防御很差，特别是腹部的弱点可以一击毙命。

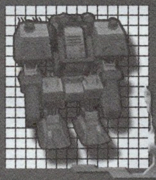


人造生化警犬。经过特别强化的牙齿是它得天独厚的武器，高等级时的攻击还附带有偷盗效果，而且在偷盗后会立即逃跑，弱点为パワー属性。

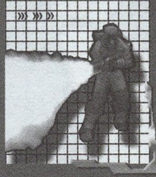
基本兵种的强化形态。擅长近身格斗和暗杀术，除此这外还略通一些枪械知识，常常和バイト同时出现，配合战斗。没有特别薄弱的属性。



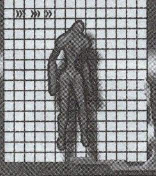
可以看作是A.R.M.A公司生体兵器的失败品种。移动速度虽然很慢，但是突击时的攻速却异常迅猛，还带有ポイズン属性，弱点为ヒート属性。



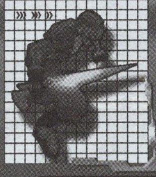
程序暴走的工程机器人。一旦发现目标就紧追不舍，同时由于攻击力臂的巨大冲击力而使其会将目标装备的武器打落，弱点サンダー属性。



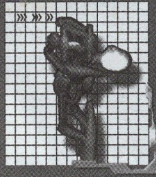
原本的消防用警备。变更装备后成为以火焰喷射器为武器的战斗警备，除了喷火以外的攻击还会带有バーニング属性，弱点为クール属性。



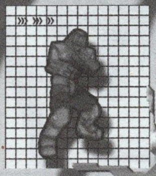
比较特殊的怪物，生化人型研究的异端产物。普通物理攻击对其完全无效，只有高压的局部攻击可以造成伤害，其攻击可以破坏目标武器。



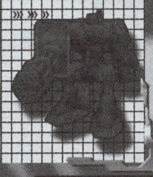
量产人型生化士兵最终形态。对鲜血有几乎疯狂的渴望，所以战斗方式比较残忍，通常使用剑系武器，会带有多种封锁属性，弱点フォトン属性。



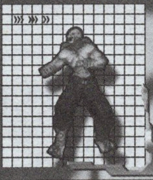
对外贩卖的常用自动警备系统。装备一对高性能连射机枪，群体战斗时发现目标会所有机体同时收到信号进行集中攻击。弱点为サンダー属性。



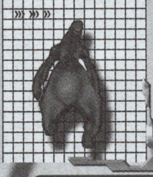
相对与ソルジャー来说要高级一些，攻击意识较强，特别擅使枪械武器，在群体战时懂得打配合战术。单体战时会用游击战与目标周旋。



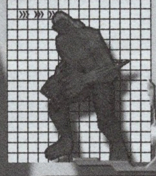
A.R.M.A公司研制的镇压警备机器人。右腕的回旋机炮除了威力和射程兼备外还装有防御盾牌，使本身就很高的防御更坚固，弱点是サンダー属性。



失败试验体，原本是对空用警备，现在虽然不能飞，但是行动却比较敏捷，同时精通各种格斗术、手枪系、匕首系战斗技巧。弱点为パワー属性。

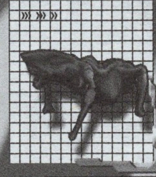


"永生"研究项目的失败产品。利用尸体研究出来的变异体，虽然速度缓慢但是所有攻击都带有ポイズン或者コンポダウン属性，弱点为フォトン属性。

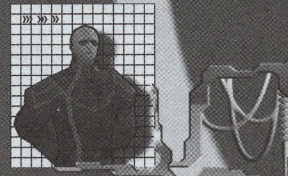


相当凶残的兵种。速度很快，以本身的利爪为武器，当群体出现时的战斗力往往可以在秒间将目标撕碎，并吞噬！弱点为スピード属性。

后期出现的高级兵种，攻击意识和攻击战术都相当强。会使用多种高等武器，即时单体作战也是不容小觑的对手。弱点为サンダー属性。



蜘蛛状关节的怪物。最大特点是具有不死的身体，被击倒都会有很大的概率自动补充能源复活。攻击会带有ポイズン属性，怕フォトン属性。



A.R.M.A最高警备战力。集所有量产型战斗单位优点于一身，行动迅速，会使用封住对手行动的アタックダウン属性攻击，弱点为シェイド属性。

文:sayo、星辰　插图:monkeyking

影之心2 恶搞剧情大串烧

角色介绍

剧本的主人公,性格异常开朗,会开一些无聊的玩笑以及恶作剧,稍微有点好色。口头禅:笨蛋!哈?虾米?

乌鲁
Urmnaf Bort Hyuga

Kallen Koenig
卡莲

女主人公,拥有天使脸庞以及魔鬼身材的完美女性,虽然思想非常保守,但衣着却超级性感,理由是"暂时找不到别的衣服了……"。不过非常佩服她,那件衣服能穿一年多而不用更换……

由于弄坏了祖传的魔剑怕弟弟暴走而离家,头脑简单,常常对一些巨型桶状物体有着奇妙的感慨,自称"英雄"而且会变成蝙蝠,爱好的东西:土豆汁。

尤阿希姆
Joachim Valentine

Geppetto
塞贝特

多雷米的人偶师,与乌鲁一起展开旅行,十足的loli控。同样有些好色。

多雷米的白色恶魔,实质上只是一头狼而已,因机缘巧合参加了全狼争霸战最终成为一代狼王,在狼的历史上写下了光辉的一页。为人(?)非常理智,似乎与某海洋生物有着特殊的关联……

布兰卡
Blanc

Lucia
露琪雅

佛罗伦萨的占卜师,身材比卡莲更好,衣着更加性感,但似乎头脑不怎么样……特殊能力可以操纵塔罗牌替人算命,不过每算一次,都需要有三个月的调理期……(乌鲁:是因为大姨妈的关系吗?)

俄罗斯的刁蛮任性小公主,狂想症患者,暗恋臧人。生气时喜欢动手动脚,特别是用脚攻击男性下部,据群众反映,尤阿希姆已被踢了无数次……

阿娜斯塔夏
Anastasia

Kurando Inugami
臧人

乌鲁的表弟,拥有一张娃娃脸,可能是同行人士中唯一一个接近常人的人了吧……

活了一千年的魔法师,骨瘦如柴,自称"引导世界之星",乌鲁称呼为"好色的糟老头子"。

罗杰
Roger Bacon

Great Gama
格兰·伽玛

格兰·伽玛格斗流(简称GGG格斗流,或者3G流 **注1**)的创始人,奉行汉道的印度男子。与尤阿希姆一样,脑袋有些抽筋,喜好物:各种口味的咖喱。

Part1　汗水的光辉

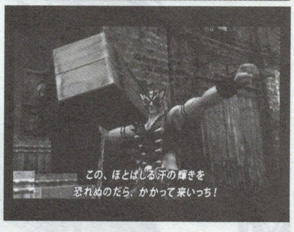
刚开始旅行的乌鲁等人由于身上缺乏资金,不得已,转职成了打工仔……

深夜的鲁阿弗尔海港……

尤阿希姆:哇哈哈哈哈哈哈哈哈!!!!

卡莲:谁?是谁在那?

尤阿希姆:有光的地方就会有黑暗,即使粉碎也要贯彻正义的这个拳头,体内澎湃的热血绝对不容许邪恶的存在。



乌鲁:哈?

尤阿希姆(从屋顶跃下):爱和正义的使者,格兰·巴皮昂!今夜~再次华丽的登场~~

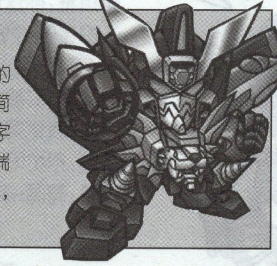
乌鲁:…………

尤阿希姆:如果不怕这散发的汗水的光辉的话,尽管放马过来吧 **注2** !!

众人:…………

注1

GGG原为热血动画《勇者王GAOGAIGAR》中的地球防卫组织GGG(Gusty Geoid Guard,3G)的简称,又称为3G。另外,机体勇者王GAOGAIGAR的名字也可以简称为GGG。《勇者王GAOGAIGAR》是以极端的热血,歇斯底里的吼叫而著称的,从这个意义上看,GGG还是有它的共通性的。



注2

"世のため人のため,悪を砕たくのこのダイターン3,この日轮の辉き恐くないば,かかつてこい!!"这句话是动画《无敌钢人泰坦3》中主角的破岚万丈常常说的一句话,翻译过来的就是"为了保卫世界的和平,泰坦3会将一切罪恶粉碎,如果不怕这日轮的光辉的话,尽管放马过来吧!"毫无疑问,尤阿希姆的这句台词完全COS了万丈的名言。可惜的是游戏中尤阿希姆的声优为西村朋弘,而不是替破岚万丈配音的铃置洋孝先生……

在乌鲁等人前往威尔士的途中，由于天气的关系使得行程落了下来，这一天……

Part2 男人的浪漫

南安普敦，街角的擂台处……

格兰·伽玛：哇哈哈哈哈哈！！怀念吗？这个四角的擂台？憎恨吗？这个男人的战场？

尤阿希姆：这是，师匠的声音！！

卡莲：哎？师匠？

尤阿希姆(热泪盈眶状)：师……师匠！！

格兰·伽玛：你好吗？当人生停止前进，忘却斗争的时候，那就是老化的象征。现在正是朝着格斗传说之路突进的时候，尤阿希姆。

乌鲁：喂，医生？有谁去叫一下医生？

尤阿希姆：不，不是啦！这是我的师匠，格兰·伽玛老师！

赛贝特：师匠？

格兰·伽玛：没错。本人正是血涌、肉舞、男臭No.1的天才武斗家！格兰·伽玛是也！

乌鲁：怎么看都像摔跤的……我说，你不能用正常的方式说话吗？这位大叔？

尤阿希姆：师匠！你果然还活着啊！！

格兰·伽玛：你的担心是多余的，尤阿希姆。日夜锻炼到极限，磨练心智与精神，为了世界为了人们发挥力量，这就是格兰·伽玛流的格斗精髓。不要说你忘记了哦，我们走的是野兽之路，是充斥着男人的汗水之路。对于入门的你，虽然已经小有成就，但现在，你还没有达到那个极限，不是吗？

尤阿希姆：师匠！你的话我记住的！现在我体内奔腾着的热血！请你接受吧！

格兰·伽玛：好啊！来吧！像个男子汉一样，飞入我的怀抱吧！

乌鲁：我现在相信他们是师徒了……

我们来看看著名的《机动武斗传G高达》中，多蒙和东方不败见面的场景吧！是否会有些似曾相识的感觉呢？这对同样热血的师徒……

多蒙：果然，那个人是……东方不败，亚洲尊者！！

玲：那不就是你的师傅，前任红心之王？……

多蒙：但是，他为什么会出现在这个地方？

东方不败：你在看什么地方？我就在这里，在你的上面！

多蒙：师匠！！

东方不败：回答我！多蒙！流派！东方不败是……

多蒙：王者之风！

东方不败：全新！……

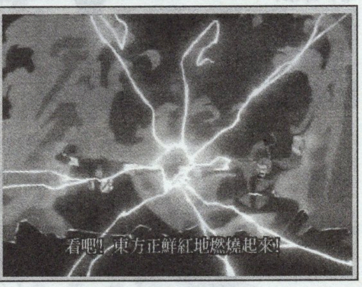
多蒙：系列！！……

东方不败+多蒙：天破！侠乱！！看吧！东方正鲜红的燃烧！！

东方不败：好久不见了啊，多蒙！不，应该是我认同的红心之王！

多蒙：师匠！！……我一直都很想见您！！

东方不败：怎么了？男子汉为什么要流泪？我愚蠢的徒弟哟~~



Part3 不可以♥ ~安多雷~~

为了调查有关罗杰的消息，乌鲁等人决定依靠占卜的力量，然而身上却又没带钱，在答应了馆主卡尔拉“用身体支付”的条件后，与馆主的养女露琪雅一起，来到了佛罗伦萨附近的小岛，寻找传说中的花朵“虹木莲”……

乌鲁：没有，那种花长什么样子？

赛贝特：谁知道……

一个声音：喵~~~

卡莲：那是什么？猫吗？

露琪雅：这里，就是你们的坟墓了哦~来吧，安多雷，把他们都吃掉！

安多雷(伸懒腰)：喵~~

众人：………………

露琪雅：安多雷，把他们都吃掉！！

……数分钟后……

众人：………………\o_o/

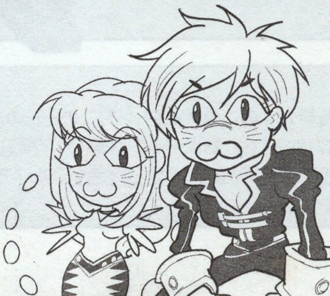
露琪雅：你这该死的猫，身为宠物，居然连主人我的样子都不认识了?！哎呀！~不行……别这样……！……那里…… 呀咩喋(不可以)~~

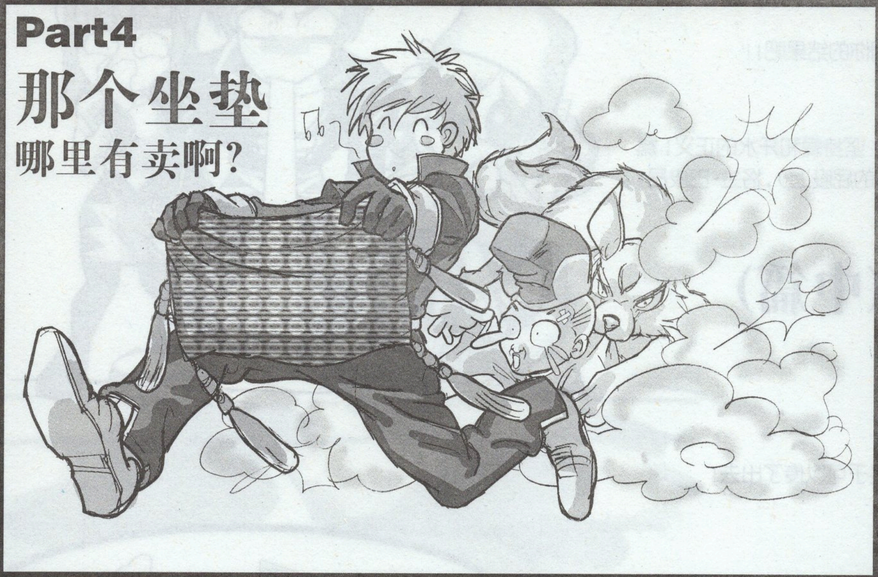
尤阿希姆：那是在舔她么？

乌鲁：我觉得更像是要吃了她，或者是别的……

卡莲：帮忙吧，不然会出事的。

乌鲁：呵呵~其实我倒很想看看后面会发生的……





为了明天去开拓(前篇) Part5

爱的形式？重要吗？不重要吗？重要吗？不重要吗？……乌鲁等人即将面对的是一场严酷的战斗，在那之前会有很多事要去处理的吧，因此……

日本……

格兰·伽玛:噢,是你们阿！怎么样,心情不错吧？要不要来打一架？

尤阿希姆:师匠！今天我是有事来拜托你的！

格兰·伽玛:OH！BABY,我的心是24小时开放的！有困扰的话，但说无妨，心情开朗了，身体也会得到舒畅，困扰会很快解决的。

乌鲁:这两人……又发作了。

阿娜丝塔夏:看起来是。

尤阿希姆:为了守护世界，我非去不可！或许，这是我们最后一次见面了，师傅所授予我的充斥着男人汗臭的斗魂，我会把他放在胸中，战斗下去。

格兰·伽玛:OH！YEAH~那你要拜托的事是什么？

阿娜丝塔夏:每次都是这样，那股异常的莫名其妙的紧张感……

乌鲁:嗯……

尤阿希姆:我要接受汉祭!! **注3**

阿娜丝塔夏&乌鲁:汉祭?

格兰·伽玛:真没想到,你会下这样的决心。

阿娜丝塔夏:等等！什么东西阿，这个恶心的祭奠？

尤阿希姆:那是为了成为最强的摔跤手所必须经过的如同地狱般的修炼。

格兰·伽玛:汉祭……至今为止有如星星一样多的摔跤手来挑战，也如同字面的意思，失败的人成为星星消失了……把肉体锻炼到极限为止，把精神逼到极限，祭奠后存活的人就是这个伽玛流的继承人！尤阿希姆，你有祭奠失败的觉悟了吗？

尤阿希姆:………

格兰·伽玛:失败是没人会同情的！失败的话就要接受恐怖的洗礼，摔跤手的生命，不，连你男性的尊严也会失去！到那个时候，尤阿希姆，就算是你，我也不会原谅的！

尤阿希姆:我,我不会失败！我会成功的!!

格兰·伽玛:说得好！这才是我的爱徒！

乌鲁:喂……

阿娜丝塔夏:好像即将展开一场精彩的战斗了，我们要见证到结果分晓为止！

乌鲁:阿……哦,嗯。

格兰·伽玛:我会在神圣的100层的汉祭塔塔顶等你，尤阿希姆！快来吧！

为了明天去开拓(中篇)

100层塔顶……

众人(上气不接下气):哈……哈……哈……

尤阿希姆:怎么样……上来了吧……

舞台同样是在日本，为了阻止乌鲁等人的行动，阴阳师雅蓝为他们准备了一份特别的“礼物”，然而结果………

雅蓝:等你们很久了,这里是通往地狱的第一站。

乌鲁:啊~小个子阴阳师……

雅蓝:虫子们,在拙者的地狱轮回里玩得快乐吗?

乌鲁：这里看起来好像远山的阿金（日本著名的时代剧）

雅蓝:来这里的路上,知道拙者的恐怖了吗?

露琪雅:不管看几次都觉得不可思议,那样子浮在空中……

阿娜丝塔夏:为什么可以浮起来呢?

雅蓝:在这个审判的地方,是身为阎魔的拙者下达判决的场所……

尤阿希姆:那个坐垫有秘密,一定的!

乌鲁:没搞错吧?

雅蓝:好了,这是你们乞讨活命的最后机会了,有什么想说的快点说吧,嗯?……

乌鲁:那个坐垫那里有卖吗?

雅蓝(怒):……统统,下地狱!!

……胜利后……

乌鲁：小个子还是没有告诉我们在哪买那个垫子。

卡莲:其实你一点也不想知道吧?

注3

汉祭就是男子汉的祭奠，为了继承最高的GGG格斗流而举行的一种特别的仪式，需要试验者同时通过肉体（100层塔的对决）和精神（互相通过~bl~）的修炼，为了男人间的真爱才能接受的一种BT考验……

乌鲁:真是的,为什么我们也要跟着做这种事?

阿娜丝塔夏:果然厉害阿！尤阿希姆！终于到顶了！

一个声音:终于来了么？在这个顶层，将会是最后的决斗场所!!

尤阿希姆:师匠!!

声音:我不是你的师匠!!我的名字是,格兰·疑问!!这个汉祭的冠军!

尤阿希姆:疑问……明,明白了,格兰·疑问。

阿娜丝塔夏:疑问?

乌鲁:神经病！这两个人都有神经病！

格兰·疑问:年轻的挑战者啊！来吧！

尤阿希姆:在开始之前,可以告诉我一件事吗?

格兰·疑问:什么?

尤阿希姆:要是输了的话,那个接受洗礼是什么意思??

格兰·疑问:哈哈哈哈!!还没比赛就准备输了吗?

阿娜丝塔夏:我也想知道啊!

格兰·疑问:那我就告诉你们吧！汉祭的失败者的处罚就是……被胜利者身体内的一根筋“通过”他的肉体……

阿娜丝塔夏:一根筋?

乌鲁(目光停在了尤阿希姆的屁股上):难道说!!!!!

格兰·疑问:没错！就是这样!

尤阿希姆:如果你获胜了,结果怎么样?

格兰·疑问:“砰!!”我“通过”你!

尤阿希姆:那如果我获胜了呢?

格兰·疑问:“砰砰!!”你“通过”我。

阿娜丝塔夏:哇！好厉害，要准备充足阿，这的确是赌上男人尊严的死斗啊!!

乌鲁:讨厌……不要……怎么样都不要……绝对不要!
格兰·疑问:那么,问答结束了!之后便用你的汗水来证明你的结果吧!!
尤阿希姆:好!
格兰·疑问:是不是觉得有些恐怖呢?
尤阿希姆(取面具变身):就算粉碎也要贯彻正义的拳头!坚持爱和汗水的正义!燃烧生命!完成考验!守护纯洁之身给你看(镜头停留在他的屁股上),格兰·巴皮昂!今晚,再次华丽的登场!!

为了明天去开拓(中篇)

战胜格兰·疑问后……
尤阿希姆:呼……呼……
阿娜丝塔夏:赢了!!
乌鲁(颤抖的声音):恭喜……恭喜~~
格兰·伽玛:感觉真好!长久以来一直守着的王者宝座,终于可以传了出去!
尤阿希姆:师,师匠……
格兰·伽玛:这个就交给你了。
尤阿希姆:这个是?
格兰·伽玛:格兰·疑问的面具,从今天开始,你就是真正的勇者格兰·疑问了!
尤阿希姆:我,我是格兰·疑问……
格兰·伽玛:以后要更多的在青空下挥洒汗水,朝着夕阳更加努力!注4
尤阿希姆:是!师匠!!
格兰·伽玛:好了……肉体的试练经过了,接下来是精神的试练了。
尤阿希姆:哎?
格兰·伽玛:你不是为了我们两人的爱而接受汉祭的吗?来"通过"我吧!!
阿娜丝塔夏看了看臧人:好美哦,这就是爱的形式吗?
乌鲁:不要……这种爱我才不要……这种的,绝对不要……

注4

"向着夕阳XXX"这个经典场景最早出自哪部影视作品实在是无从考证,就好像"对着流星许愿"这样的场面,在不知不觉中已经泛滥成灾。不过记忆中这样的感人场面已经在无数作品中出现过。向着夕阳努力、向着夕阳奔跑、向着夕阳战斗、向着夕阳学习……也许只有在夕阳映照的火红的天空下,才能反映出主人公不畏艰险,努力向前的精神。当人们面对夕阳表达出自己的万丈豪情后,大概就可以获得更大的决心和勇气吧!

"以XX作为见证""向着XX起誓"这样的场面本来就是经常发生的,目的是以某种事物表达自己的决心,这样的做法实际上是一种心理暗示。而"向着夕阳XXX"其实也具有相同的效果,而且对旁观人而言还具有比前者更高的感染力,因此该经典场景多出现在上世纪的立志型影视作品中。不过随着时代的进步,人们的观点也在逐渐发生着变化。就好像小时候看《圣斗士星矢》会被那些热血的场面所感动:无论受到多大的打击都要挣扎着站起来继续战斗的星矢;为了胜利自毁双目、脱掉圣衣战斗的紫龙……现在再来看这些场面也许会觉得星矢就是一只怎么都打不死的"小强",紫龙则是背负着"瞎眼、脱衣宿命"的悲情角色……同样的道理,"向着夕阳XXX"这样的场面如此已经无法起到感人立志的效果,不过这个经典却在另一个地方找到了存在的价值——喜剧效果。如《火影忍者》中小李在老师的带动下在夕阳中苦练;《全金属狂潮2》中橄榄球部成员在相良宗介的带领下向着夕阳奔跑……等等,这些看似严肃的场面出现,往往能够令观看者会心一笑"真是恶搞啊~!"

妖艳华丽的漂亮未亡人

Part6

在日本,乌鲁终于遇到了自己的姑姑,可是小公主阿娜丝塔夏却异常的紧张和激动,因为,她将有一件很重要的事对臧人的妈妈,也就是乌鲁的姑姑说……

咲:阿娜丝塔夏,怎么了?
阿娜丝塔夏:没,没有……唔……这个,伯母,不,母亲大人,有点事想跟你说。
咲:噢,是什么呢?没关系,说出来听听。
阿娜丝塔夏:呃,这个,我不知道该怎么说才好,臧人的样子,好像有点变了。
咲:臧人吗?
阿娜丝塔夏:是,这个。我该说是变得比较有威严的样子,还是说有点男子气概的样子呢?
咲(轻笑):呵呵,也好,我特别教你吧,臧人要成为男人了。
阿娜丝塔夏:男,男人……
咲:嗯,这还是个秘密,在经过精彩的成人仪式之后,会挥动粗暴、坚硬、变大的东西,然后充满令女人喜欢的男人味。
阿娜丝塔夏:坚硬,变大?!……男人味??!
咲:讨,讨厌啦!~在说什么呢这个孩子~呵呵呵呵呵呵呵……我在想什么奇怪的事情啊!?嗯,这个啊,臧人的心被封引了,如果鬼苏醒的话,金棒就会冲出来!!就是这样,懂了吗?

阿娜丝塔夏:完全不懂。
□关:这,这样不行!这样下去的话,我的形象不是全毁了?我不是妖艳华丽的漂亮未亡人吗?
阿娜丝塔夏:哎?
□关:不,没什么……对了,阿娜丝塔夏,这个给你吧,我想一定适合你。死去的丈夫在臧人出生的时候,用如雪泉般清澈梦幻的露绢,请当时首屈一指的裁缝师傅所编制的至高的单衣,我为了即将到来的臧人新娘,一直小心的收藏着。
阿娜丝塔夏:臧人的新娘!!
□关:对啊,所以你知道了吗?阿娜丝塔夏,我的形象是……?
阿娜丝塔夏:妖艳华丽的漂亮未亡人,是吧!
□关:就是这样,不管是谁问,都要这样回答哦。
阿娜丝塔夏:是,是的(这是什么杀气啊……)
□关:那么从今天开始,你就是臧人的未婚妻了,拜托你罗~
阿娜丝塔夏:是,是的……

玛塔哈莉的胜负服 Part6

由于世界的危机越来越严重,从日本返回威尔士的乌鲁等人为了多做准备,前往千年魔法师罗杰的家中……

罗杰:啊,乌鲁,这个这个……
乌鲁:怎么了?老头?
罗杰:昨天,有一个老朋友来这里。
乌鲁:老朋友?谁啊?该不会是那个大姐吧……
罗杰:对,就是她!玛塔哈莉来拜访我,她说来这里可能会遇到你,然后又说有重要的任务,喝口茶就急匆匆走了。

卡莲穿上胜负服后的样子

乌鲁:是这样子阿……
卡莲:真可惜,要是早点来就能遇到了。
乌鲁:哈,还会见面的。
罗杰:然后呢,这个才是正题。
乌鲁:这是什么?
罗杰:玛塔哈莉忘记拿走的东西。
乌鲁:哈?这,这是!?
罗杰:看样子好像是她的衣服,真不愧是……
啧啧啧,看这设计,好像是必杀的胜负服之类的。
乌鲁:这件衣服真是厉害!!可是,那个小心谨慎的大姐会丢下这种东西走掉吗?难道说……老头,你对她做了什么失敬的事?
罗杰:笨蛋!怎么可能?
乌鲁:真的吗?
罗杰:当,当然是真的!……比起这个来,怎么样?不想看看穿起来是怎么样的吗?
乌鲁:你,你有这种兴趣啊?
罗杰:才,才不是呢,谁说自己要穿?我一把骨头,光想象就会死人了。是说适合这件衣服的……
卡莲:哎?干,干吗啊?什么意思啊?这种不怀好意的眼神,你们两个怎么了?
罗杰:怎么样?乌鲁……
乌鲁:嗯……咳……
罗杰:小~卡~莲~~
卡莲:冷,冷静一点……
罗杰:这是给你的礼物。
卡莲:这,这是什么?!穿成这样不是都走光了?!难道要我穿这一件?我好不容易才习惯现在这一件的!!
罗杰:一,一次就好。
乌鲁:嗯……咳……
"啪啪"两下耳光……
卡莲:去死吧!两个变态,别开玩笑了,真是的……
罗杰:果,果然生气了……
乌鲁:可是,她拿走了耶………

拾神传说 Part7

尤阿希姆的每一件武器都是有来历的,下面来看看这位英雄史诗般的寻宝过程吧!……

武器 1——更衣柜

乌鲁:怎么了?
尤阿希姆:嗯……这个凹陷的模样,这个肮脏的痕迹,这一定是更衣柜了!
乌鲁:哎?喂……喂,等一下!这个,你要拿走吗?拿来干什么用?
尤阿希姆:干什么用?当然是当武器啊!
乌鲁:哎?可是,一般来讲,RPG里的武器不是要在迷宫的宝箱里捡到,或者去武器店买到,又或是在事件后才能得到的吗?
尤阿希姆:你在说什么啊!这种都已经过时了!现在的英雄准则:可以用的东西,就尽量拿来用!
乌鲁:贫穷的英雄吗?
尤阿希姆:啧啧啧,我希望你称呼我环保人士。
乌鲁:算了,反正不花钱~~

武器 2——红色的邮筒

乌鲁:为什么这里有邮筒?
尤阿希姆:嗯……这个邮筒……
乌鲁:喂!这是别人家的啊!……喂,喂!!
尤阿希姆:嗯……这个邮筒,果然还是想要啊!
乌鲁:哈?你,你要拿走吗?小偷啊!这不是小偷吗?喂?!
尤阿希姆:不用太在意小节。
乌鲁:这个……你不是英雄吗?喂!!

武器 3——土管

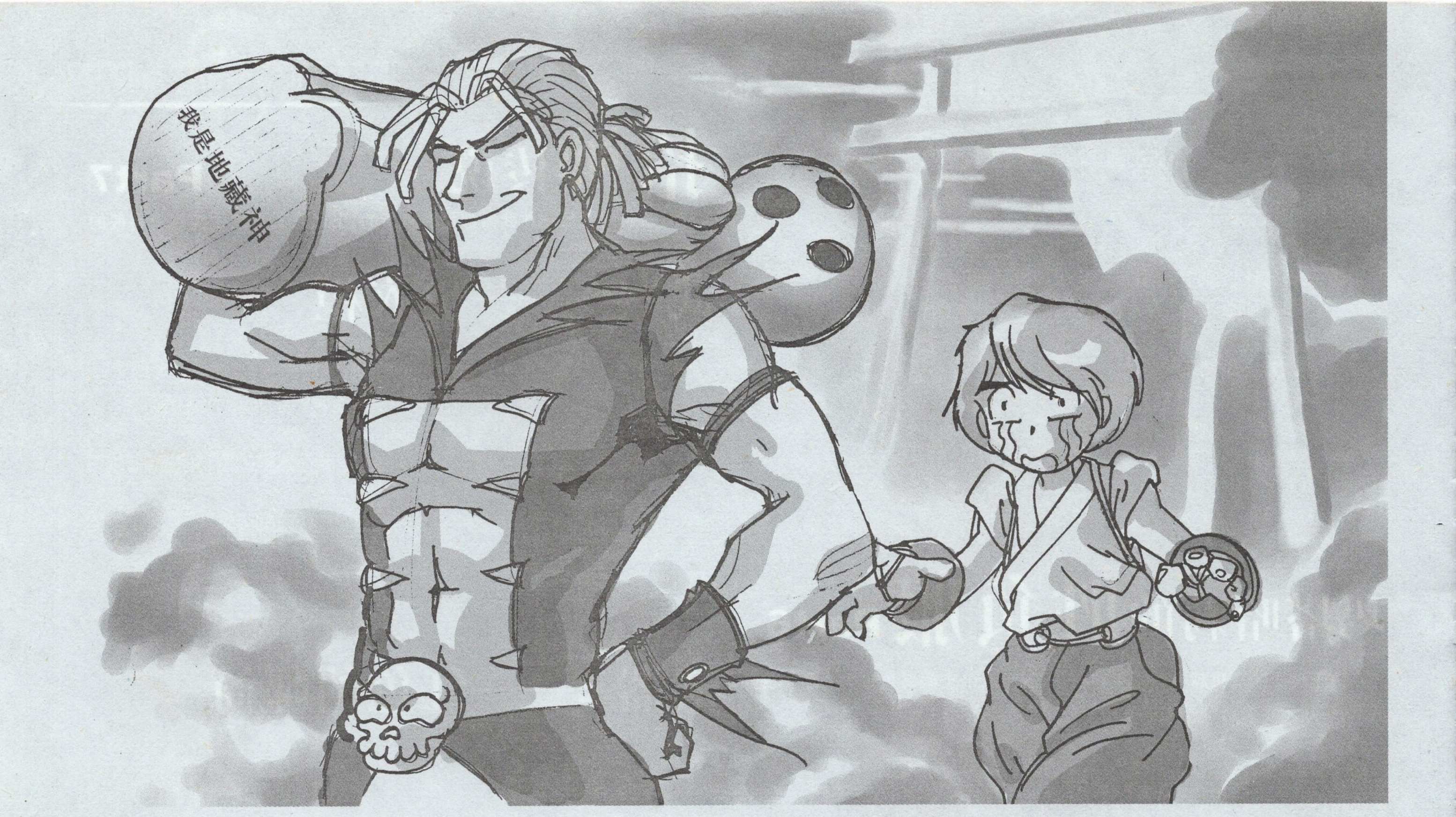
赛贝特:这,这不是土管吗?
乌鲁:土管?
尤阿希姆:嗯……这个土管。
乌鲁:哎?
赛贝特:可是,为什么这个石造的房间内有土管呢?是谁?又为了什么呢?
尤阿希姆:这里面聚满了野猫们为了躲雨的感谢心情……
乌鲁:太无聊了吧,只是个有空隙的土管,不是吗?
尤阿希姆:那,也可以拿来当吸管用吧。这个美丽的曲线,令人爱不释手的质感,好了,大家快走吧。(扛着土管离开……)
乌鲁:他是笨蛋吗?
赛贝特:是笨蛋,没错。

武器 4——黑鲶鱼 注5

乌鲁:这是啥?
尤阿希姆:嗯,这个黑鲶鱼……
阿娜丝塔夏:黑,黑鲶鱼?
乌鲁:为什么这里有黑鲶鱼?这里不是大街吗?
尤阿希姆:这不会错的。漂亮的渡过日本海峡惊涛骇浪的冲击,大海产的真·黑鲶鱼,真不愧是黑鲶鱼中的极品。好家伙!这个黑鲶鱼……在拥有被人家痛骂没有航海经验的本大爷的手里,一定会成为很速配的搭档。
乌鲁:你在说虾米阿?
阿娜丝塔夏:你,你打算干吗?
尤阿希姆:嗯……这种笨重的模样,我好像可以听到海上男儿呼叫的感觉。
乌鲁:可是,你又不是拿来吃的,不是吗?是要拿来揍人的,不是吗?这不同,会有瑕疵的……
阿娜丝塔夏:……算了,别说了。他好像一直打算扛在肩上走路的样子……

注5

鲶鱼属鲶目,特点是嘴边有像猫的胡须一样的触须。许多鲶鱼背上有脊骨,有胸鳍。它们的脊骨上可能有毒腺,被刺中会感到疼痛和伤害。所有的鲶鱼都没有鱼鳞,它们的皮肤赤裸,或者覆盖着骨质的盾片。现存的鲶鱼大约有2500种,各种鲶鱼在身长和体重上的差异比较大。最小的一种鲶鱼身长只有4—5厘米,而欧洲的一种大鲶鱼体长可达4.5米,体重可达300千克。



武器 5——大黑柱

阿娜丝塔夏:这次又是什么?
尤阿希姆:嗯……这个大黑柱……
乌鲁:是啊!是大黑柱!大黑柱啊,很普通的东西啊,我知道你想干嘛。
尤阿希姆:相传数代的东西,一直支撑着房子的栋梁,现在他的任务终于结束了,把测量身高的伤痕做为勋章,一直守护着孩子们的成长。
露琪雅:他想要吗?
赛贝特:好像是这样。
尤阿希姆:哦哦哦哦~~人生的重量深入这个肩膀,真令人感动啊!很久以前,说要成为歌星而离开故乡的女儿,现在不知身在何方……
阿娜丝塔夏:你在说谁啊?………喂喂,不至于感动的哭了吧。

武器 6——放送席

阿娜丝塔夏:又发现什么了吗?
尤阿希姆:嗯……这个放送席……
阿娜丝塔夏:一定又要胡说些什么了。
尤阿希姆:见识过众多激战的这个放送席,有时还要挡住摔跤手的头锤;然后在场面混乱的时候,转播员和观众还会逃跑,就这样弃之不理的这个放送席……
阿娜丝塔夏:又要哭了吗?
尤阿希姆:嗯……这个不够完善的,坚固、不值钱的管子所组成的框架,令我深刻感到过去的贫困团体的悲哀。
阿娜丝塔夏:你又回想到了什么了吗?过去发生了什么?
尤阿希姆:好了,不走不行了……对了,这个面板与其用来打人,不如拿来做网球拍切球会比较好。嗯!拿走吧!
阿拿丝塔夏:到底回想起什么事啦?!让我知道啊!!

武器 7——地藏神

臧人:啊,这是?
尤阿希姆:嗯……这个……
臧人:不,不行啊!这可是村里最重要的地藏神石像!
尤阿希姆:遭受千年的风吹雨打,默默守护着村民的生活,这个深邃的眼神(乌鲁:不就两个洞么?),所浮现的回忆,似乎打算诉说什么……
臧人:等,等一下,请你不要这样!!
乌鲁:没用的没用的,他是认真的!……
尤阿希姆:哦哦哦哦哦~~古人的澎湃热血,从这个身体里涌出,生活在神话时代的粗野的人们的回忆,令我的身体焦躁了起来。
臧人:啊!!!! 拿走了……
乌鲁:抱歉阿,臧人,应该事先跟你说的……

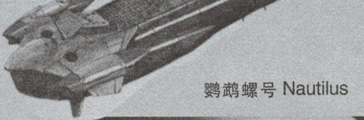
武器 8——无敌战舰

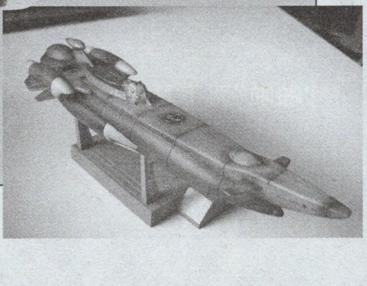
尤阿希姆:这,这个难道是?!
乌鲁:哇!好酷的玩具!!
卡莲:等一下,里面是不是有人声?
赛贝特:真的有!! 听起来好象是小人的声音? 潜水艇吗?
尤阿希姆:嗯……这个潜水艇……
乌鲁:哎? 不是玩具吗?
尤阿希姆:总排水量 12000 吨,由无限航行可能的超小型缩退炉所组成的量子波动引擎,在星际间加速航行往来不再是梦想,传说中的潜水艇——鹦鹉螺号!!! **注 6**
乌鲁 & 卡莲:………………
卡莲:好像和常听到的一样……
乌鲁:算了,反正是最后一个,让他说吧。
尤阿希姆:哦哦哦哦~~好像可以看见,在人们梦想的这个大海中,气宇轩昂的航行的勇敢模样,鹦鹉螺号留下的感动与喜悦的轨迹,一直前进,这是多么的……噢!~这是多么的……
乌鲁:走吧,该吃饭了。
卡莲:说的也是,不知道今晚吃什么呢……

注 6

“鹦鹉螺号”原出自凡尔纳著名的科幻小说《海底两万里》中,这里尤阿希姆所提到的鹦鹉螺号则是动画《蓝宝石之谜(又译作不可思议的海之娜蒂娅)》中的那艘无敌战舰。

鹦鹉螺号 Nautilus
原型:旧亚特兰蒂斯人建造的第二代型亚光速行星间航行用宇宙船伊尔特里姆·Eritorium
全长:152m
排水量:12000t
速度:108 节(200 千米/小时)
主要动力:常温粒子湮灭引擎
推进系统:喷水推进/超电磁推进器
简述:由尼莫船长等人改造而成的万能潜水艇——鹦鹉螺号,于 1888 年 6 月 21 日下水。装备有反鱼雷诱导弹、诱导飞弹、反潜诱导弹等武器。


鹦鹉螺号 Nautilus



实际上尤阿希姆所提到的“在星际间加速航行往来不再是梦想……”应该是另外一艘“新·鹦鹉螺号”所拥有的能力。这艘战舰不再是潜水艇，而是宇宙航行用战舰，其原型为旧亚特兰蒂斯王国地下第7机库中停放的12000年前的“第四代型行星间航行用超高速宇宙战舰艾克西利欧（Exelion）”。全长333.33m，巡航速度0.99倍光速，主引擎奥菲斯大型缩退炉。

新鹦鹉螺号

《蓝宝石之谜》由日本NHK在1990年4月13日至1991年4月12日首次播出，共39话。从2004年4月7日起，NHK再次重播这一作品。本片由当时的新锐动画制作公司GAINAX制作，监督为庵野秀明、人物设定贞本义行、绘画摩沙雪……正是这些人，在几年之后创造了轰动一时的动画《新世纪福音战士》。参与制作的其他人员，如前田真宏、鹤卷和哉、松原秀典等如此也都成为动画界的支柱。

《蓝宝石之谜》被誉为“TV动画史上最高杰作”，虽然当时在商业上并没有获得大的成功，但是在艺术价值上，该片甚至超过了GAINAX顶峰之作《新世纪福音战士》，事实上在EVA中我们也能够看到不少《蓝宝石之谜》的影子。

Part8 饿狼传说

在赶跑维罗尼卡以后，突然，布兰卡的表现很奇怪，似乎感应到了什么，跑了出去……（注：以下为狼语，为方便阅读，特翻译成文字以供参考）

“你就是那个要成为勇者狼的布兰卡吧……”酒窖的拐角处，一头带着美式棒球帽的狼出现在布兰卡的面前，“自我介绍一下，我叫凯利。”凯利用前爪正了正帽子，“南镇来的。还有个弟弟，不过现在应该和他的女友在一起……不说了，我们来好好的打一场吧。我会让你见识一下街头的流氓拳法结合我自身的能力所演变出来的招数……”

“这个压力……”布兰卡皱了皱眉头，“原来不止人类，我们果然也是喜欢战争的生物……对吗？凯利，街头的饿狼……”

两头狼的战斗，就这么开始了……

《饿狼传说》SNK著名格斗游戏，主人公为特瑞，喜欢带着一顶红色的棒球帽。特瑞的弟弟安迪，和超人气美女不知火舞是一对恋人，特瑞自己则和玛丽传出过绯闻。其他的……就不多说了，地球人都知道……

Part9

狼的COSPLAY语录

因为你只有少爷脾气

在布兰卡第一次和狼单挑获胜后，小白狼不解的说：“我是一只训练有素的狗，为什么会输给你？”布兰卡回答到：“因为你只有少爷脾气（也可以翻译为因为你只是娇生惯养的公子哥罢了）……”

该句话出自《机动战士高达0079》。卡尔玛死后，夏亚在酒馆的里边喝酒边看着电视中转播的卡尔玛的国葬，然后说出了这句经典的台词：“坊やだからさ（他只不过是娇生惯养的公子哥罢了）……”

夏亚和布兰卡的声优同为池田秀一先生，说这句话的口气几乎是夏亚的原音重现。再加上之前布兰卡除了“汪汪”叫之外，并没有口吐人语的惊人之举，突然冒出这么一句话来，足够有令人喷饭的效果，相信高达迷们在看到这个场景之后一定会为止捧腹的吧？

人类的灵魂都被重力束缚到了地底

在白狼对R-3之后说出的这句经典台词，这句话正是《机动战士高达~逆袭的夏亚》中夏亚的名言，夏亚认为由于重力的束缚，使得地球上的人类无法完成向新人类（NEW TYPE）的进化，才导致了战争的发生，为此夏亚决定消灭地球上的所有旧人类，由此发生了《逆袭夏亚》中将小行星阿克西斯推落地球的场面。

人类的灵魂都被重力束缚到了地底

阿姆罗：“俺达と一绪に战った男が、なんで地球溃しを？（曾经和我们一起战斗的你，为什么要毁灭地球）”

夏亚：“地球に残っている连中は地球を污染しているだけの、重力に魂を缚られている人々だ（因为现在地球上生活的，只是污染着地球的，灵魂被重力束缚在地底的人们！）”

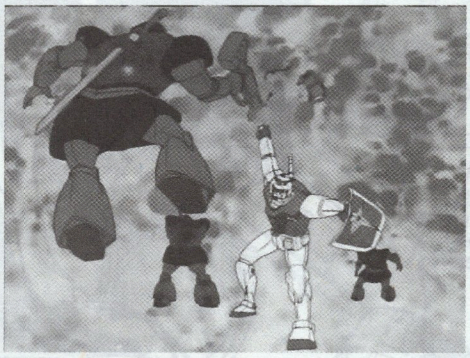
事实上，在《机动战士Z高达》中，柯瓦特罗和卡缪也曾说过相似的话，柯瓦特罗：“地球に住む人々は，魂を重力に引かれて飞ぶことが出来ない（地球上的人们，由于灵魂被重力牵引而无法飞翔）？”卡缪：“本当に排除しなければならないのは、地球の重力に魂を引かれた人间达だろ（真正需要消灭的，是被地球重力束缚着灵魂的人们）。”看来这句“被重力束缚灵魂的人类”果然是夏亚的“成名之作”啊！

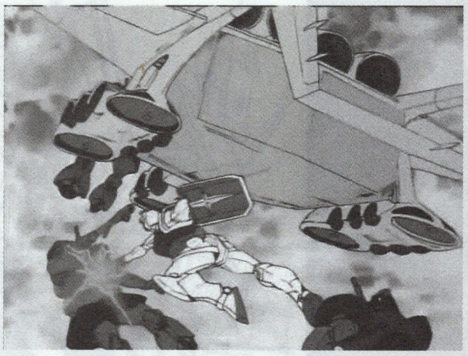
你们是多米雷的黑色三连星，那我就是多米雷的白色恶魔！

布兰卡与多米雷的黑色三匹连战斗时所说的经典台词。白色恶魔 VS 黑色三连星的经典场面出现在《机动战士高达 0079》中。当时阿姆罗驾驶着 RX78 高达，凭借高达优秀的机能，以及自己身为 NEWTYPE 的强大能力，在与吉恩军机动战士的战斗中所向披靡，战无不胜……由此在吉恩士兵中获得了白色恶魔的称号。黑色三连星是由吉恩军王牌机师盖亚（**ガイア**）、奥尔特加（**オルテガ**）和马休（**マッシュ**）所组成的 MS 小队。在宇宙历 0079 年 1 月 15~16 日 SIDE5 区域发生的著名的鲁乌姆战役中，吉恩公国方以 MS 作为战斗主力，一举歼灭了地球联邦军超过 80%的宇宙战力。黑色三连星小队在此次战役中驾驶专用扎古 II 活捉了联邦军司令官雷比尔中将，名声大噪。

《机动战士高达 0079》TV 版第 24 话《追击！黑色三连星》中，阿姆罗和黑三连展开激战，阿姆罗利用 NEWTYPE 能力破解了黑色三连星的连携攻击，并将玛休击破；但是玛基露少尉驾驶的运输机也遭到奥尔特加的攻击而大破！

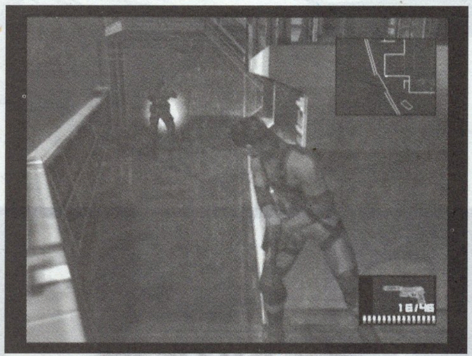
游戏中黑色三匹连的名字分别为玛亚（**マイア**）、玛尔特加（**マルテガ**）和玛休乌（**マシュウ**），连名字也充满了恶搞的味道。





狼 VS 蛇

不用多说了，大家自己看图吧！



Part10 环之魂之歌

第一乐章

魂：吾乃环之魂，代表掌管所有命运，审判之环的意思。

乌鲁：哇！什么？这个人魂，口气怎么这么嚣张？

卡莲：竟然会在这种地方遇到，这位是环之精先生。

乌鲁：环之精？

魂：非也。吾非人也非精而是"环之魂"，代表掌管……

乌鲁：那，这个环之精找我们有什么事？

魂：……所有命运，审判之环的意思，吾所见汝之未来，赐此力于汝。

乌鲁：这是啥？

魂：审判之环所予之力，此力必能助汝开拓汝等之命运。

乌鲁：哼……

魂：哼是什么意思?！

卡莲：啊，没事，谢谢，环之精先生！

魂：勿忘此感谢之心，吾仍会再现汝前，并赐予力量，汝乃真正推动命运之人，吾等常守汝左右。

乌鲁：走掉了。

卡莲：喂，他好像有点生气了，没有问题吗？

第二乐章

魂：吾乃环之魂，代表掌管所有命运，审判之环的意思。

乌鲁：啊！出来了！环之精！

魂：……非也，吾名为环之魂，再说一次，环之魂！

乌鲁：知道了知道了……嗯，那个有带来吧？

魂：……真是没有办法，吾所见汝之未来，赐此力于汝，审判之环所予之力，此力必能助汝，开拓汝等之命运……

乌鲁：哇！！！真是太感谢了！！

魂：此感谢之心太过虚伪。

乌鲁：才不是这样呢，真的是超~~高兴的说。

魂：……吾仍会再现汝前，并赐予力量，汝乃真正推动命运之人，吾等常受汝左右。

乌鲁：噢！那么下次再见咯！

第三乐章

魂：吾乃环之魂，代表所有命运，审判之环的意思……

乌鲁：嗨！~

魂：吾所见，汝之……

乌鲁：嗨！！~

魂：…………

卡莲：喂，成熟一点，不要欺负人家，这样环之精不是太可怜了吗？

乌鲁：我，我才没有欺负人家，环之精每次都是这样突然蹦出来，我只是配合他而已。

魂：环之精……吗？

卡莲：又在强词夺理，对不起，环之精先生，这个孩子虽然嘴巴不好，但实际上是个好孩子，请你原谅。

乌鲁：我是小孩吗？

魂：哎……

乌鲁：哎？在叹气耶，这个人在叹气耶！~

魂：赐此力于汝，审判之环所予之力，此力必能助汝，开拓汝等之命运。

卡莲：谢谢。

魂：吾仍会再现汝前，并赐予力量，汝乃真正推动命运之人，吾等常守汝左右。

乌鲁：咦？消失了。

卡莲：都是你一直欺负他，伤到人家了，真是的。
乌鲁：是吗……？

第四乐章

魂：哈？
乌鲁：吾乃环之魂，代表掌管所有命运，审判之环的意思，是这样子吧？
魂：切~
乌鲁：哇！！这次是咋舌耶！！
魂：拿去！嗯，接下来是，赐此力于汝，审判之环所予之力，此力必能助汝，开拓汝等之命运。
乌鲁：好公式化的台词……
魂：吾仍会再现汝前，并赐予力量，汝乃真正推动命运之人……
乌鲁：喂喂喂，等一下。
魂：吾等常守汝左右，好了，再见。
乌鲁：喂！！

第五乐章

魂：吾乃环之魂，代表掌管所有命运，审判之环的意思。
乌鲁：喂喂，好冷淡噢，每次都自顾自的说完就消失，我们可以更友好一些……
魂：喏，拿去。呃……审判之环所予之力，此力必能助汝，开拓汝等之命运。
乌鲁：还要说阿？
魂：以下省略。
乌鲁：哎？
魂：好了，我老婆在等我，再见。
乌鲁：哦，啊？你有老婆了阿？！结婚了吗？！已经结婚了阿……

第六乐章

魂：吾乃环之魂，代表掌管所有命运，审判之环的意思。
乌鲁：老婆好吗？
魂：哎？
乌鲁：你有老婆吧？上次说的？
魂：谁说的？
乌鲁：你啊。
魂：咳咳……吾所见，汝之未来，赐此力于汝。
乌鲁：喂喂，有在听吗？
魂：嗯。以下全部省略。
乌鲁：虾米？
魂：好了，时间到了，今天才不要加班呢。
乌鲁：………………

第七乐章

魂：吾乃环之魂，代表掌管所有命运，审判之环的意思……
乌鲁：嗨！环之精！
魂：吾所见，汝之未来，赐此力于汝……
乌鲁：哎？今天很认真哦，怎么了？
魂：我一直都是很认真在工作的！环之魂不是什么很显眼的角色，所以我一直保持很庄严的形象，我还有三十年的房屋贷款，还有老婆女儿不得不养！！我是绝对不会半途而废的！就算只有一点点，我也一直在拼命的让那些在游玩的人们认为我是有灵魂的角色。你又是什么，不会太过分了吗？这么久以来一直玩弄我，环之精、环之精的叫，我的名字叫'环之魂'！！环！！之！！魂！！！你这个，这个，这个…………口胡！！
乌鲁：被，被骂了……

第八乐章

魂：吾乃环之魂，代表掌管所有命运，审判之环的意思……
乌鲁：…………
魂：今天不说什么吗？
乌鲁：哎？哦~我想我真是非常的抱歉，一直在欺负你，没想到做环之魂会这么辛苦，我只是想跟你做朋友而已。
魂：……不不不，我也做得不太好，已经在反省了，真不好意思。
乌鲁：那，重新再来一次吧，你的工作。
魂：哦，好！嗯，咳咳……唔唔~吾乃环之魂，代表掌管所有命运，审判之环的意思，这个世界的历史已经开始转动了，而汝等则背负着处在其中的命运。
乌鲁：果然，还是很长。
魂：哎？
乌鲁：啊，不，没事！你请继续，请继续。
魂：吾所见汝之未来，赐此力于汝……
乌鲁：感激不尽！
魂：审判之环所予之力，此力必能助汝，开拓汝等之命运，吾仍会再现汝前，并赐予力量，汝乃真正推动命运之人，吾等常守汝左右。
乌鲁：啊，等一下，环之魂。
魂：什么事？
乌鲁：你太太叫什么名字？
魂：太，太太的名字！为，为什么，真不好意思……突然这么问……
乌鲁：告诉我嘛，我们不是好朋友吗？怎么样？漂亮吗？
魂：名，名字叫雅，年轻，貌美……
乌鲁：哦，恩雅啊……那孩子呢？**注7**
魂：亚，亚弥……最近终于会叫爸爸了！
乌鲁：叫亚弥阿，请问你是不是姓松浦？**注8**
魂：不是，怎么了？
乌鲁：不，没什么。亚弥，好偶像的名字，以后一定会成为歌手的！恩雅，小亚弥是吗？帮我问好哦。
魂：好啊，那么再见！
乌鲁：嗯，感觉不错耶~~

注7

恩雅，爱尔兰著名歌唱家，英文名Enya，出生于1961年5月17日。恩雅的父母亲在自组乐团中担任萨克斯风手及钢琴演奏，巡回爱尔兰、苏格兰、英格兰等地演出，表演五十、六十年代的歌曲。恩雅自小修习古典钢琴，在充满音乐气息的环境中成长。1986年，英国BBC电视台开拍一部反映历史、文化的变革对凯尔特人冲击的纪录片。该片力邀恩雅为其配乐。后来，一部分精选的乐曲以"Enya"为专辑名发行，这是恩雅的第一个专辑。1988年恩雅与知名国际唱片公司WEA签约，并推出了首张正式个人专辑《Watermark》，获得了极大的成功。该专辑在全球范围内销量超过1000万张，并在14个国家获得了白金销量。接着她靠《Shepherd Moons》再次在全球范围内掀起狂潮，该专辑令人惊讶地在美国Billboard排行榜上待了199周，而且销量超过1100万张。

恩雅的音乐也出现在很多脍炙人口的电影中：如《纯真年代》、《甜蜜十一月》、《大地雄心》等。2001年恩雅为《指环王Ⅰ》录制了两首全新歌曲：《Aniron》和《May It Be》，其中《May It Be》获得2002年金球奖和奥斯卡"最佳原创歌曲"提名。同时恩雅还多次获得过包括格莱美"最佳新世纪专辑"奖在内的诸多世界音乐大奖。

注8

松浦亚弥，日本偶像歌手，1986年6月25日出生于日本兵库县姬路市。松浦亚弥在2000年7月的"第四回早安少女组与平家充代师妹选拔"中脱颖而出，成为早安少女组的一员。在有着日本艺能界"美少女教父"的淳君的包装之下，松浦亚弥凭借着甜美的嗓音和卡哇伊的外形迅速走红。

第九乐章

魂：吾乃环之魂，代表掌管所有命运，审判之环的意思！！
乌鲁：感觉上有点精神是不错啦，你的角色变了吗？
魂：吾所见汝之未来，赐此力于汝！！！
乌鲁：是的！感谢您！！
魂：没有啦，为了能够增加气势，一直以为以前的演技有点僵硬，现在可以自然而然的表现出来了。
乌鲁：自然而然，现在这个样子，不就是和演自己一样吗？然后呢，东西给我后的台词不说可以吗？
魂：对了对了，给你。糟糕，放松过头了，呃，接下来……吾仍会再现汝前，并赐予力量，汝乃真正推动命运之人，吾等常守汝左右。
乌鲁：哦~
魂：那么，再见。
乌鲁：啊，这个等等，下次再见的时候，可以模仿你太太试试看吗？想看看感觉如何，不是很可爱吗？
魂：哈？模仿我太太？用环之魂的样子吗？
乌鲁：对对，怎么样？做得到吧，你是演员啊。
魂：说是演员……我一生下来就是环之魂了，可是，做得到吗？
乌鲁：可以啦，我很期待的哦。
魂：我，我知道了。那我要去练习一下，就这样！
乌鲁：拜拜~~

第十乐章

乌鲁：啊，环之魂，好久不见了。
魂：人家是环之魂哟，代表掌管所有命运，审判之环的意思哟~！

乌鲁:这,这种口气……!该不会是小雅?!
魂:人家看到了哟,大家的未来!所以啊,这个送给你!
乌鲁:真,真是谢谢……
魂:审判之环给你们的力量哟~~很厉害 DI 哦!~人家下次再来,还会再给你们 DI 哟~!以后,大家要去推动命运先生 DI 哟~!会一直在旁边守护你们哟~!真是非常非常高兴耶~!!
乌鲁:这,这是……童言童语吗?
魂:……怎么样?感觉如何?我家的雅,怎么样?很可爱,是吧?
乌鲁:哦,嗯……
魂:就是说嘛~~我一直在练习,每天晚上都没有间断,真是的,你能喜欢真的太好了!下次,试试我女儿亚弥好了?
乌鲁:啊,不,不用了……
魂:这样就可以了吗?不用客气,没有关系啦~
乌鲁:哦……
魂:那么,我再去练习了,拜拜罗!
乌鲁:太恐怖了……这是什么太太啊……

第十一乐章

乌鲁:啊,环之魂!
魂:啪噗啪噗,今天是小亚弥来送东西哦~环之魂!心里有点高兴哦~
乌鲁:该,该不会……这个是!
魂:人家是环之魂啦,掌管所有 DI 命运,审判之环 DI 意思。
乌鲁:是,小亚弥吗?果然……
魂:人家看到了哦,大家 DI 未来!!所以啦,这个给你们哦~~!
乌鲁:谢谢哦……
魂:审判之环给你们力量哦~~很厉害哦~人家下次再见,还会给你们力量哦~!以后,大家要去推动命运之轮 DI 哦~~会一直在旁边守护你们哦~今天跟你们讲话,真是非常非常高兴哦~~
乌鲁:…………也,也是童言童语。
魂:……怎么样?感觉如何?我家的亚弥,是不是超可爱啊?
乌鲁:是,是的……
魂:就是说嘛!我每天跟小雅一起观察小亚弥,每天晚上都没有间断,真是的。你能喜欢真的是太好了!跟上次一样,真是太好了!下次,试试我死去的外婆好了。
乌鲁:不,不用了……
魂:这样就可以了吗?不用客气没有关系啦!
乌鲁:不,真的不用了。
魂:是吗?真可惜,我很有自信也,那,下次再见。
乌鲁:有点令人觉得恐怖啊,这一家子……

第十二乐章

魂:啊,怎么这么慢啊!我一直在等你们呢,有一件事一定要问你们。
乌鲁:什么什么?怎么了?
魂:是这样的,最近恩雅常常都打扮的漂漂亮亮的出门,说不定,她有外遇了。
乌鲁:你太多心了吧?
魂:她……比我年轻 17 岁,才 28 岁,原本是个 SHOW GIRL,而且胸部和屁股也是波涛汹涌的。
乌鲁:28 岁的人会那样讲话啊?
魂:这几天一直不安,已经受不了了,怎样?你认为我该怎么做才好?说真的,我一直都很困惑。
乌鲁:我也很困惑。
魂:啊啊啊啊……小雅~~
乌鲁:你不用照顾女儿吗?
魂:嗯,那个没有问题的,千叶老家的父母正好过来,所以请他们照顾了。
乌鲁:哦,原来你是日本人啊,那一开始在欧洲是出差吗?
魂:差不多吧。
乌鲁:那就单纯的从照顾小孩中解放自己,舒展一下,不好吗?
魂:是这样吗?是这样子就好了。
乌鲁:比起这个,快一点把东西给我啦!
魂:你在说什么啊,现在不是这种时候,人家正在担心可爱的小雅的呢。
乌鲁:这个跟那个没有关系吧?
魂:没有关系?!喂,你刚刚说没有关系是不是?
乌鲁:SORRY,我不是这个意思。
魂:啊……我以为我们是朋友,薄情寡义的人。
乌鲁:不是的!如果你真这么担心的话,比起呆在这里,不如早点完成工作去找一找,你应该有想到某些地方吧,我看你应该知道一点,所以啦,早点完工去看看的比较好。
魂:说的也是!我知道了,来,这个给你,SAY-ONARA
乌鲁:嗯,加油哦!我也该考虑一下,和那个家伙交往的方法了……

第十三乐章

乌鲁:嗨!~
魂:哦,是你啊……
乌鲁:怎么了?这么没精神?
魂:说起这个,我也搞不懂了,她每天晚上出去,一直到早上才回来,我问她只是说工作……但是她不是那种会在工作上满足的人。她说从小就是一个千金小姐,最近都是很累的回来,满足的都不太说话了,过去她可以一整天说个不停,很爱讲话的女孩子。哎……
乌鲁:这个,算重病吧。
魂:这样下去,自己的工作也做不好了。算了,辞职好了,这个工作。
乌鲁:你在说什么呢?!你要是不做的话,谁送东西给我?!
魂:没什么关系吧,反正没那个你还是可以打通爆机的。
乌鲁:这是什么话!?
魂:哎……小雅……果然还是年轻的男人比较好啊。我也是一直都很努力的,但是像以前那样子是不行了,十分钟,五分钟,真辛苦啊……
乌鲁:所以我说,这是什么话!?
魂:好了,这个给你吧……
乌鲁:哦。
魂:年轻的时候,我也是个响当当的人物,真是怀念啊……再见了……
乌鲁:喂!没问题吧,那家伙……

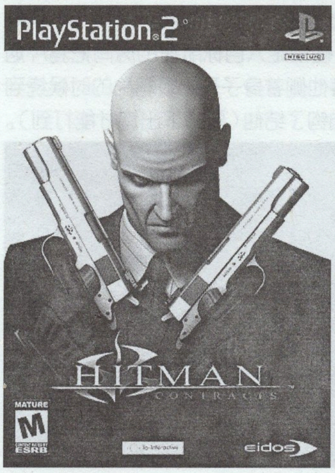
第十四乐章

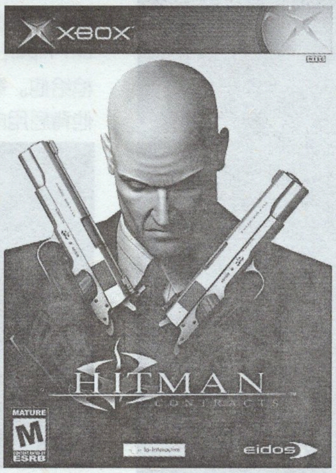
乌鲁:嗨!
魂:……
乌鲁:你好吗?
魂:……
乌鲁:果然没救了吗……家庭……别这样了,拿出精神来,虽然回到一个人的生活有点寂寞,但是单身有单身的快乐,只是遗憾你跟小雅有缘无份……
魂:才,才不是!你在说什么啊?
乌鲁:怎,怎么了?一下子的,吓到我了。
魂:雅,小雅她给了我这个!
乌鲁:什,什么东西?
魂:什么什么东西,那!这件毛衣啊!是羊毛的耶!!看得到吧?
乌鲁:看不到啦,你不是一团光吗?全身都在烧的~~
魂:啊,是吗?是这样子么?真是可惜了,本来还想让你看看的。但是我很高兴啊,小雅她要在我生日的时候给我惊喜,秘密的跑去罗森连锁店打工!怎么样,很感动吧?好像电视连续剧一样,你觉不觉得呢?我真是幸福啊!!
乌鲁:哦……呼,害我白担心,没事那真是太好了。
魂:嗯,谢谢。好了,不工作不行了,这个给你吧,把幸福分给你!
乌鲁:好啦好啦~~
魂:不早点回去不行了,今天买一些礼物回去,可是买什么好呢?对了,小雅最喜欢布丁了,我说啊,布丁上倒一点酱油,味道和海胆一样哦,这是小雅教我的,从那以后,我也喜欢上了!怎么样,要试试看吗?
乌鲁:才不要咧,这种东西。
魂:再见!下次再见!
乌鲁:哎,被幸福笼罩着的男人。

第十五乐章

魂:嗨!
乌鲁:哦。
魂:怎么了?这么没精神?
乌鲁:不是这样子啦。
魂:事实上,今天是最后一次把这东西交给你了,说实在的,这期间发生了很多事,到现在还能担任环之魂的工作,我认为那是你的缘故。
乌鲁:我?
魂:对,一开始没有争执的话,我想就这么平安无事的结束也是不错的,可是吵了一架以后竟然可以谈心里话,朋友,真是不错!
乌鲁:哈哈,你这么说真是有点不好意思。
魂:那,这个拿去。这饱含了我到现在为止的所有感谢之情。
乌鲁:啊,谢谢。
魂:以后也要加油哦。我也要加油了,对了,结束以后去喝一杯吧!在三茶附近有一间烧酒很好喝的居酒屋。
乌鲁:好!OK!
魂:真是高兴,最后一次就由我来送你吧,朋友。再见哦!
乌鲁:再见!

PS2、XBOX双用全SA级完美地图攻略





操作系统详解

动作名称	PS2	XBOX
移动(注意力度感应)	左摇杆	左摇杆
瞄准/观察	右摇杆	右摇杆
行动/调查/地图界面下切换地图	×	A
潜行模式(注意有两层力感应)	L2	L
上弹/取消狙击模式	R2	B
使用武器	R1	R
打开物品栏/地图界面下退出	△	Y
丢弃手中道具	○	黑键
装备/卸下/地图界面下查看图标含义	□	X
探头查看/调整狙击枪瞄准镜	十字键	十字键
精确瞄准	按下左摇杆	按下左摇杆
第三/第一人称切换	按下右摇杆	按下右摇杆
地图	L1	白键
任务简介	Select	Back
暂停/游戏中菜单	Start	Start

全"SA"评价经验谈

★所谓盗亦有道,除了目标必须铲除之外不应滥杀无辜。每关过后系统会根据玩家的表现给予评定,最高等级为"Silent Assassin"(沉默刺客,以下简称为SA等级),最低等级为"Mass Murderer"(屠杀者),每一关取得SA等级后都可以获得一件隐藏武器。

★影响玩家取得SA等级的参数主要是以下几点:

1:"Enemies Killed"和"Enemies Harmed"(杀敌数和伤敌数,必须杀死的目标不算入杀敌数)

2:"Close Encounters"(近距离接触,实际上就是被单个敌人发现次数)

3:"Alerts"(引发警报,有时警卫发现了死尸或者昏倒的同伴会引发警报)

要取得SA等级,以上三点均不能超过"1",其中如果杀敌数为"0",那么另外一项参数"Shots Fired"(消耗子弹量)则不纳入最后的等级评价;相反,如果杀敌数为1或以上,那么消耗子弹量不能大于1。至于后面的"Innocents Killed"(无辜人员被杀数)和"Innocents Harmed"(无辜人员受伤数)更加是要绝对保持在零。储档数和难度与等级评价无关。

★在调查和行动时会出现多种不同的选项,选择方法是按住"行动"键不放,然后用十字键选择需要的选项。

★两种常用的无声武器"Fiber Wire"(纤维线)和"Syringe"(注射器)的使用方法是按住"行动"键不放(主角会做出准备姿势),靠近目标的背后(注意一定是背后)然后松开"行动"键。靠近目标时一定要切换成"潜行模式"。另外,这两种武器不会被金属探测器和人工搜查发现。

★在通常情况下,尽量用走动(轻推左摇杆)代替跑动,并注意和敌人保持距离。

★敌人的衣服分为数种,不同区域巡逻的警卫的穿着也不一样,所以不要以为只取得一套衣服就万事大吉了。

★每一关可以存档七次,注意你剩余的存档次数。

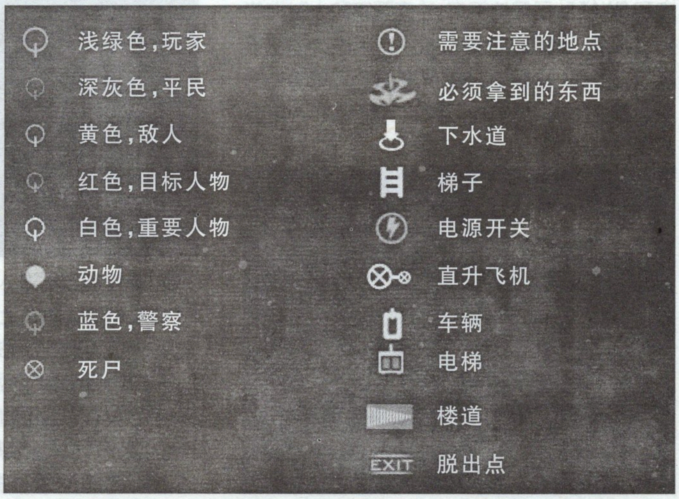
★进行游戏一定要耐心,等待往往是取得SA等级的关键。

★游戏没有系统存档,如果玩家要选关则必须先读取进度,然后再退出到主菜单。最后选择"Start Game"中的"Current Game"进入选关画面,选择关卡后玩家可以选择本关携带的武器。

★只有通关时带在身上的武器才可以添加到武器收藏库中。

★游戏进行中画面左下角的黑体部分代表玩家的生命值,生命值右边时而波动的槽代表敌人对你的怀疑程度。

★游戏地图中的各个标志的含义如下,由于版面是黑白的,所以部分形状相同图标的解释只能以其在游戏中的实际色彩来标明,另外在本攻略中舍弃了地图上的敌人、警察等移动范围不固定的角色以及部分固有图标,只保留了能够表示路线的图标:



完全攻略

注 1：整个游戏除最后一关外都是杀手 47 的回忆，而且制作者套用了六个第一代的关卡。当然，这些关卡被重新制作过，玩过前作的朋友们就当是一种怀旧吧。

注 2：完成任务并且取得 SA 评价的方法有多种，这里仅列举其中的一种。

Training 训练关

没有什么需要注意的，训练关可以反复进行，不会有等级评定，大家在这关熟悉一下操作。要注意的是本作的武器库在训练关里，玩家可以在这里查看自己的收藏。

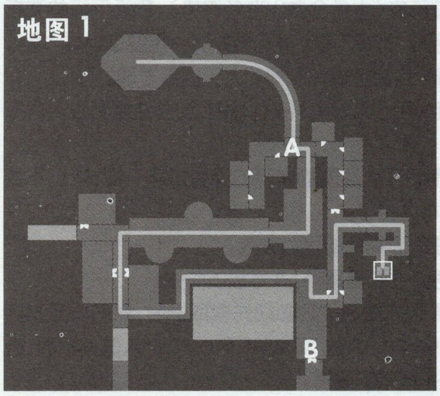
Mission1 Asylum Aftermath

任务简报

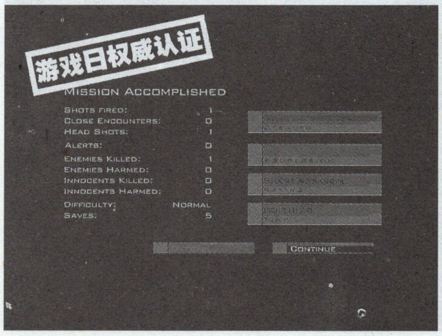
本关取材于一代的最后一关。杀手 47 在捣毁克隆人生产基地后，从已被 Swat(Special Weapon & Tactics：特殊武器战术部队)队员重重围困的基地中逃脱。

本关任务

1：逃出基地



先从眼前的尸体上拿出汽车钥匙（Car Key），打开地图查看已经为你标出的绿色安全路线，在到达电梯前玩家需要注意的是[地图 1]上的 A、B 两点，目前这两个位置都被锁住了。先记住它们的位置，以后有用。到达电梯后上 2 楼，在左边 SWAT 队员尸体上取得 SWAT 队服并拿起他的枪。回电梯下 1 楼，慢步走向大门，注意和 SWAT 队员保持距离，注意观察敌人对你的怀疑程度。顺利的话你可以一直走出大门都不被敌人发现。出门后只要 47 接近右边角落处的警车就会出现 “Escape” 字样。第一关 SA 等级入手。



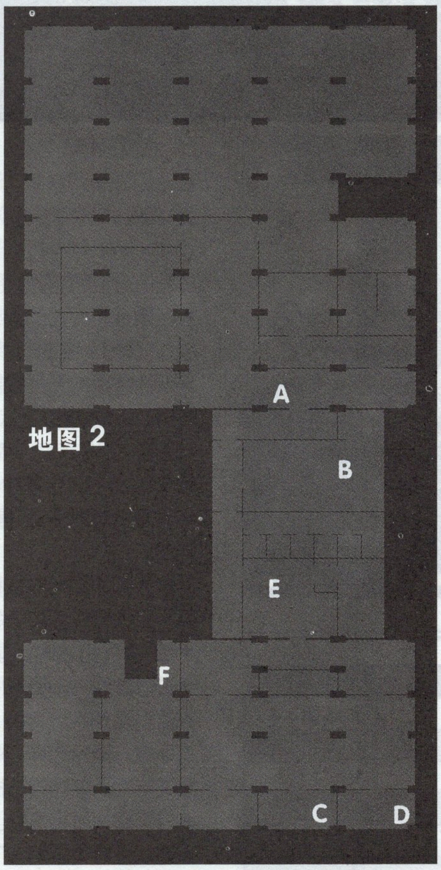
Mission2 The Meat King's Party

任务简报

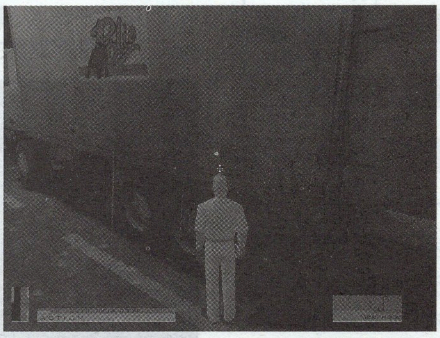
“罗马尼亚肉王”正在他的屠宰场中进行着肮脏的勾当，他绑架并可能已经杀害了我们“客户”的女儿。

本关任务

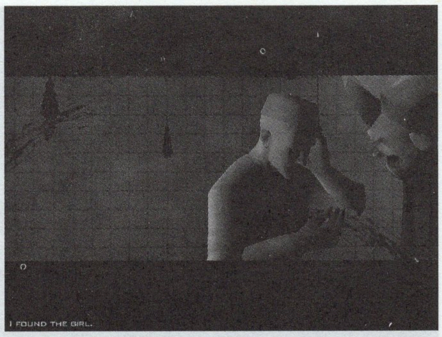
1：刺杀 Campbell Sturrock
2：刺杀 Andrei Puscus
3：解救“客户”的女儿
4：逃脱



关卡开始，先借用一下地上屠夫的衣服，然后将身上所有枪械都丢到地上，下车后在下图的位置关闭车门。沿路来到大门口，警卫会搜你

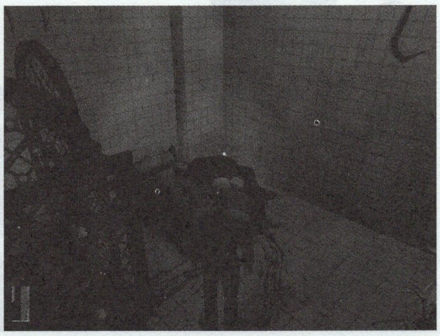


的身，通过搜身后进入大门来到屠宰场。来到[地图 2]的 A 点楼梯处上楼，上楼后查看地图可以发现一个“需要注意的地点”。只要稍等一下，位于本地点房间内的敌人就会走出去，趁他出去的空隙可以走进此房间。玩家在此房间内发现了“客户”女儿残缺不全的尸体，剧情后捡起地上所谓的谋杀证据 “Pick Up Murder Evi-

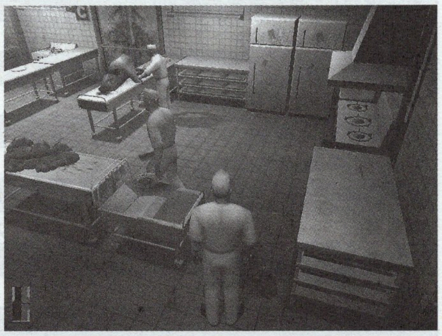


dence”。随后回到一楼。

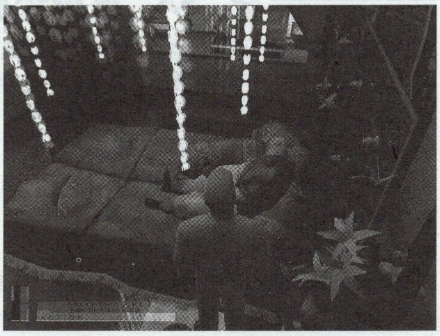
去到[地图 2]B 点可以拿到男侍的衣服，换下你的屠夫装，来到地图下方的舞池附近，这时注意观察[地图 2]C、D 两个房间内有没有标成红色的目标人物 Andrei Puscus，如果有（没有则耐心等待，目标肯定会回到 C 或 D 房间内）则去酒吧的柜台前拿一个鸦片烟枪（Pick Up Opium Pipe），慢慢走入目标所在的房间把鸦片烟枪给他。等他侧着身子开始吸鸦片的时候绕到他背后用肉钩了结他（要蹲下出钩才能打到）。



完事后回到 B 点换成屠夫装，来到[地图 2]E 点的厨房，厨房里应该有两个厨师，如果只有一个，请耐心等待另外一个回归。在两个厨师都在的情况下其中的一个厨师会拿一只切好的鸡放在盘子里给你。拿到盘子以后去到一个没人的角落把盘子丢在地上，并且将肉钩藏在其中。



从[地图 2]F 点的楼梯上楼，你又会被搜一次身，通过搜身后上到二楼，可以看见目标人物



Campbell Sturrock，看见你送鸡来，他会遣散身边的两个女侍，在把鸡给他以后从盘子里抽出肉钩消灭目标。(选择“Pick Up Meat Hook")。完事后将肉钩收在身上，端着盘子返回1楼。从“EXIT”点逃脱（警卫有可能会发现 Campbell 的尸体，但引发一次警告不会影响玩家的等级评定）。第二关 SA 等级入手。

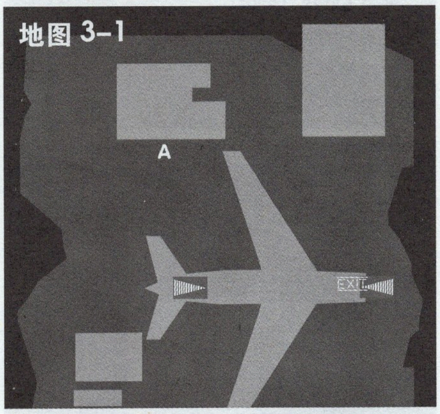
Mission3 The Bjarkhov Bomb

任务简报

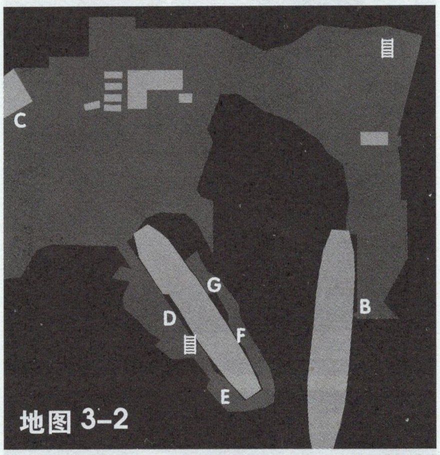
前苏联中校 Bjarkhov 在西伯利亚的某海军基地中出售核武器，买家 Fabian Fuchs 已经和中校取得了联系。

本关任务

1：刺杀 Fabian Fuchs
2：刺杀 Bjarkhov
3：摧毁核武制造基地
4：逃脱



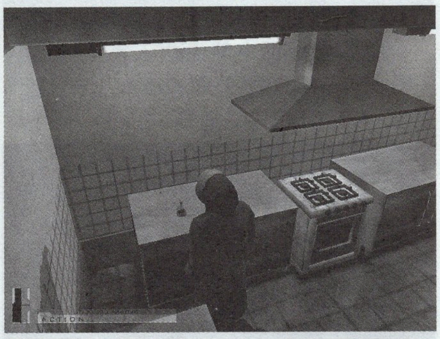
地图 3-1



地图 3-2

在开始的飞机处等一等会有一个搬运工过来搬货物，玩家必须潜行到他的背后，用注射器麻醉他，换上他的衣服，并把此搬运工拖到飞机内部。换好衣服后来到[地图 3-1]的 A 建筑内，进入房间发现目标之一 Fabian Fuchs 在这里，先不要管他来到厨房和眼线接头。他会告诉你核武制造基地其实就是一艘废弃的潜艇，只要在潜艇的三个薄弱环节处同时引爆炸弹就可以将潜艇送入海底。他还说炸弹就在潜艇的内部，但是进入潜艇则需要在某仓库里的防辐射服。

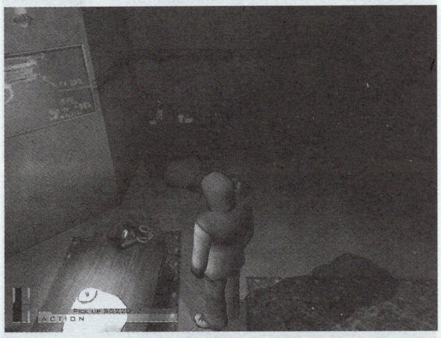
等他说完以后 47 在厨房的灶台上拿起泻药“Pick Up Laxative”，并将泻药倒在罗宋汤



中，然后跑到位于本建筑内的厕所里（不要站在厕所门口）。过一阵子目标 Fuchs 会因为喝了“加料”罗宋汤而入厕，等他坐定后拿出消声手枪了结他，换上他的衣服出门。门外 Bjarkhov 派来的勤务兵要求你和他一起走，跟着他走到隧道车前坐隧道车来到另一个区域（隧道车太慢了，不如跳下隧道自己跑还快点）。

来到[地图 3-2]的 B 点，卫兵会告诉你 Bjarkhov 在走廊右边的第二个门后，进入门卫所

提到的门。从门后的楼梯上到二楼，一直向前走可以遇到两个卫兵，他们会收掉你身上的武器。进入 Bjarkhov 所在的房间，他会邀请 47 喝伏特加，47 拒绝他后他会独自去倒酒，趁他倒酒背对你的机会用潜行到他身后用纤维线解决他。



现在去[地图 3-2]的 C 建筑右边第一个隔层里换上防辐射服装，并从[地图 3-2]D 点进入潜艇，在潜艇里的箱子上找到三枚炸弹和一个遥控引爆器。拿到以后去[地图 3-2]的 E，F，G 三点放好炸弹，并回到[地图 3-2]的 C 点换回衣服。回到隧道内，引爆之前务必先存一下（因为如果运气不好的话，这次爆炸会杀死一两个卫兵，从而引发多次警报，如果出现这种情况，读档再来一直到不引发警报为止），引爆后快速跑到“EXIT”点取得 SA 评价。

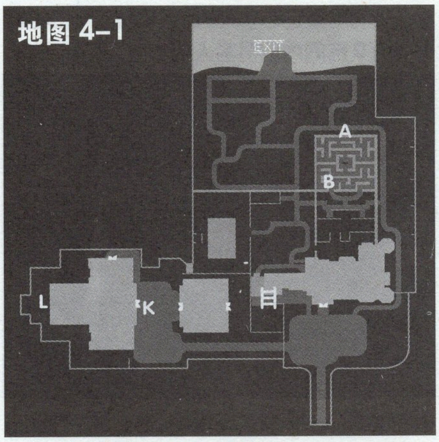
Mission4 Beldingford Manor

任务简报

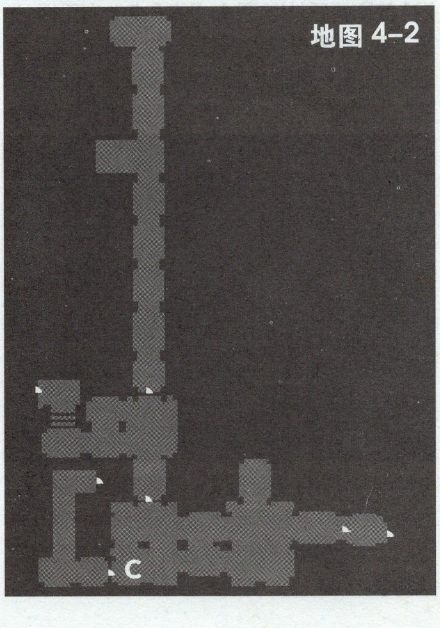
我们的“客户”要求 47 去 Beldingford Manor 里寻找他失踪的儿子，并铲除邪恶的 Beldingford 父子。

本关任务

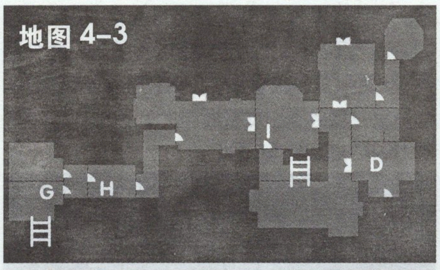
1：刺杀 Winston Beldingford
2：刺杀 Alistar Beldingford
3：解救 Giles Northcott
4：逃脱

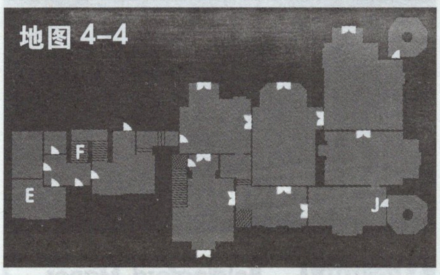


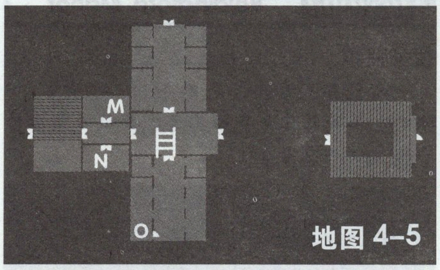
地图 4-1



地图 4-2

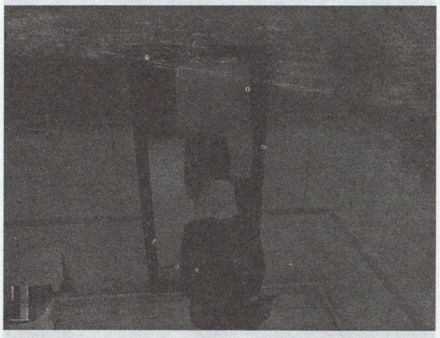






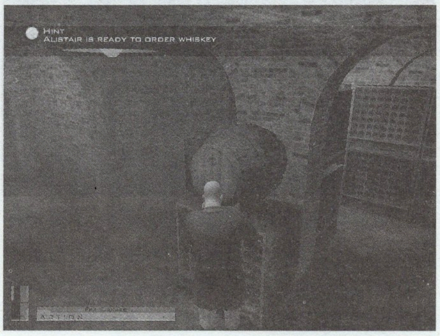
躲开警卫,从[地图 4-1]A 点进入迷宫,并从[地图 4-1]的 B 点跳入地下室,等警卫去楼上巡逻的机会从[地图 4-2]的 C 点进入大屋,47 这时必须要利用警卫走位的空隙慢慢摸到 2 楼[地图 4-3]的 D 房间内取得客人的衣服,然后走去一

楼的[地图 4-4]E 点关闭锅炉,等出现"美女出浴"的剧情后从[地图 4-4]的 F 点上去二楼,先在二楼 [地图 4-3]G 点房间的桌上拿到毒药,然后到[地图 4-3]的 H 房间内打开隐藏在镜子后的门上二楼,这时 47 就位于目标之一 Winston



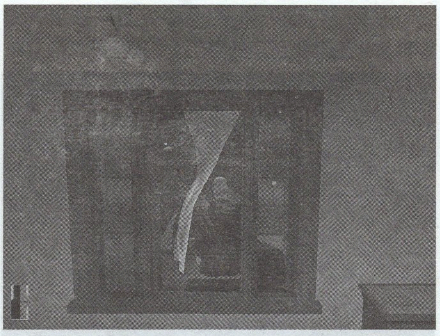
Beldingford 领主的卧房中。快速躲去屏风后,过一会 Winston 会起床散步,耐心等他散步回来睡下后用潜行到他的床前拿起枕头在床边完成这次暗杀。

然后来到[地图 4-3]I 点进门,通过长廊回到一楼大厅。进入[地图 4-4]J 点的大门,进入地下酒窖,在酒桶前下毒,稍等一会另外一个目标



Alistar Beldingford 就会叫管家下来拿酒,然后他就……

回到[地图 4-3]G 点房间,从窗户爬出去。然



后从楼梯来到屋外,避开地图上的狗,来到[地图 4-1]K 建筑,先不要急着进入,去[地图 4-1]L 点截

断电视信号。这时在 K 建筑内看电视的警卫都会出来。等他们围绕着电视信号天线时再进入 K 建筑,分别从[地图 4-5]的 M 点和 N 点处拿到除草剂"WeedKiller"和马厩钥匙"Stable Key"。用拿到的除草剂去 K 建筑内的"需要注意的地点"处的水池内下毒,让马厩内的马暂时失去知觉。下了毒后来到[地图 4-5]的 O 点释放人质。最后回到"EXIT"点取得本关的 SA 评价。

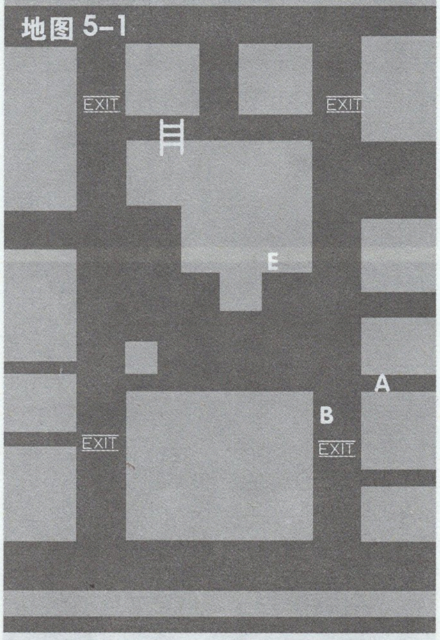
Mission5 Rendezvous in Rotterdam

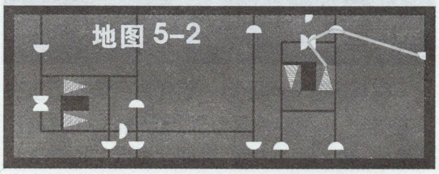
任务简报

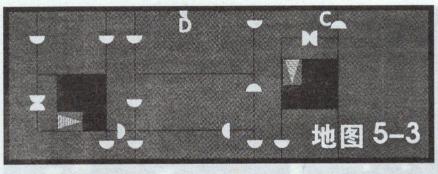
跨国犯罪集团的老大 Rutgert Van Leuven 手中有我们"客户"的一些照片,我们的"客户"已经派出了侦探 Klaas Teller 调查,可惜他不仅没有帮助我们的"客户"拿回照片反而成了阶下囚。"客户"要求 47 在照片流入黑市前拿回照片,并且将那位侦探顺手收拾了。

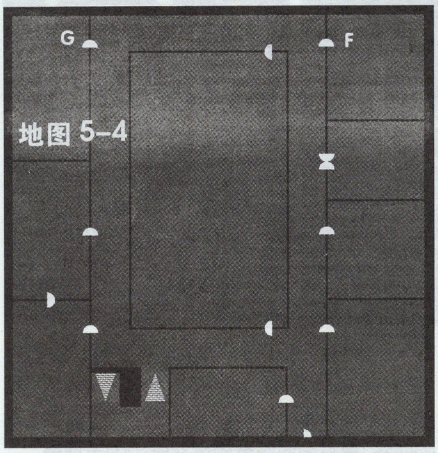
本关任务

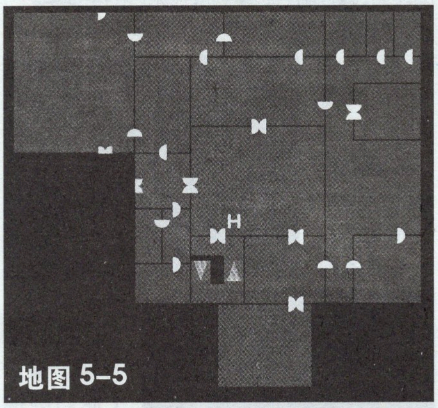
1:刺杀 Klaas Teller
2:刺杀 Rutgert Van Leuven
3:拿回照片
4:逃脱





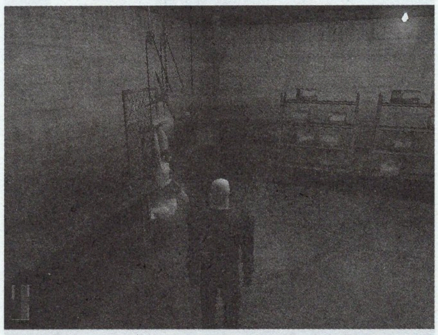




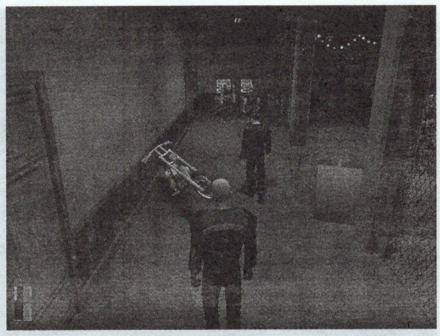


由[地图 5-1]的 A 点下楼，等两个警卫都走开以后进入[地图 5-1]B 点处的门。进门后按照[地图 5-2]所给出的路线潜行至 2 楼，进入[地图 5-3]C 点处的门，进门后继续潜行，在地下取得衣服一套。换好衣服以后从 D 点的门外出。

打开地图确定自己的位置后往[地图 5-1]的 E 点前进，注意 E 点前楼梯口的守卫，等他不注意的时候撬开 E 点的门。进门前储存一下，入门以后先进入右边的房间暂时躲避起来，查看几个警卫的巡逻路线，伺机跑到[地图 5-4]的 F 房间内换一套衣服。然后就可以大摇大摆地去[地图 5-4]的 G 房间完成暗杀 Klaas Teller 的任务。



任务完成后按原路返回，并从 [地图 5-1]E 点旁边修车房里的大门进入主建筑。打开地图玩家可以发现一个移动着的 "需要注意的地点"，跟着他到厕所里，麻醉后取得"客户"要求我们找回的照片，换上他的衣服，拿起他的 VIP



钥匙卡，丢掉所有的枪械。来到[地图 5-5]里的 H 点接受武器检查，通过后可以进入[地图 5-5]H

点后的门，一路上到二楼，从地图上发现红色的目标人物 Rutgert Van Leuven。等他背对 47 的时候直接跑过去（注意执行时离他的距离不要太远，要等他还没有完全反应过来之前完成）用纤维线完成这次暗杀吧！从来路回到 "EXIT" 点，SA 评价入手。

Mission6 Deadly Cargo

任务简报

Boris Ivandich Deruzhka 弄到一个核弹，并准备从鹿特丹港口偷运出国，警方得知此消息后派遣 SWAT 队员暗中包围了整个区域。但是我们的"客户"绝不允许 Deruzhka 活着离开鹿特丹或者落到警方手上。

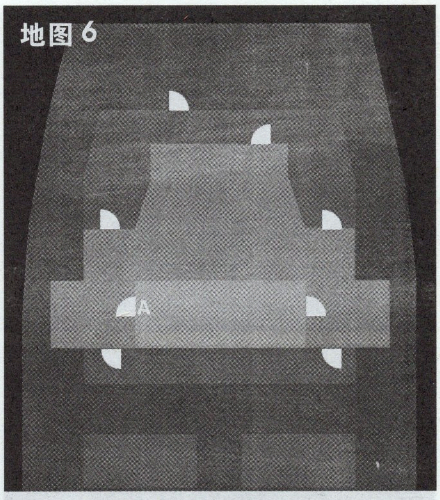
本关任务

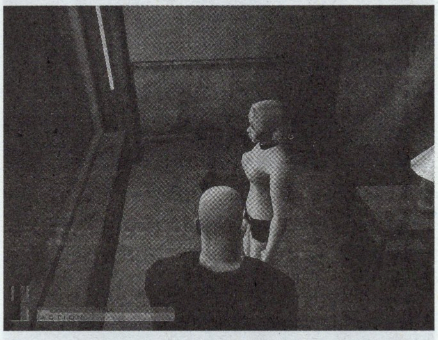
1：刺杀 Boris Ivandich Deruzhka

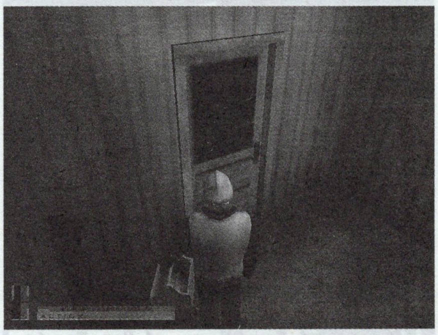
2：逃脱

眼前的轿车就是运载核弹的车，47 必须要放一个 GPS 追踪器到车上，但是车旁的警卫是个大麻烦。右边酒吧的橱窗里有一位正招揽生意的舞女，进入酒吧来到舞女身边，47 给他一百 USD 并要求她引开轿车旁的警卫。等警卫和舞女走开后就可以在车上装追踪器了。

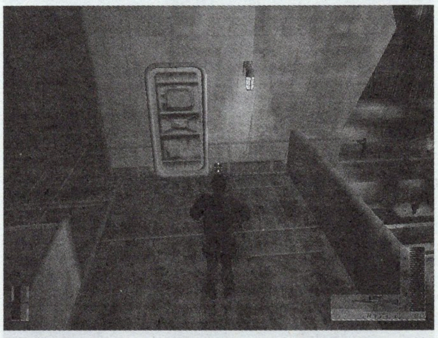
装好追踪器后打开地图查找唯一的 "需要注意的地点"，避开路上警察的视线快速跑到该



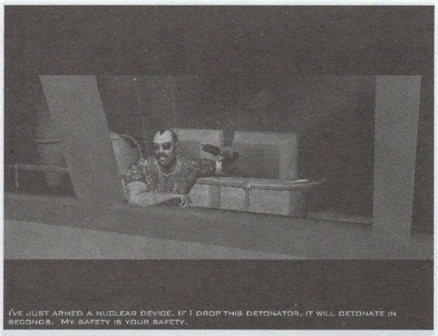




地点换上工人的服装，并丢掉自己所有的枪械到码头门口接受检查，通过检查后不要上船，在船前的货柜堆里等待 SWAT 队员进攻 Deruzhka 的船，几分钟后 SWAT 队员开始进攻，这时候 47 需要找一个落单的 SWAT 队员用注射器麻醉他，换上他的衣服拿起他的枪。隐藏好被你麻醉的队员。等待 SWAT 队员和 Deruzhka 的警卫之间的战斗告一段落后（SWAT 在这里必胜）快速跑到船头 [地图 6] 的 A 点处的门。等待游戏出现



Deruzhka 手持核弹引爆器和警方谈条件的剧情[见下页图]。这时 47 就可以拿出纤维线，潜行进入[地图 6]A 点处的门，入门后蹲下潜行到 Deruzhka 身后用纤维线完成任务[见下页图]。然后 47



必须快速拿起掉在地上引爆器 “Pick Up The Detonator” 并收好（注意暗杀的整个过程必须要蹲下进行，要不 47 会被 SWAT 的狙击手发现）。去 “EXIT” 点领取本关的 SA 评价。

Mission7 Traditions of the Trade

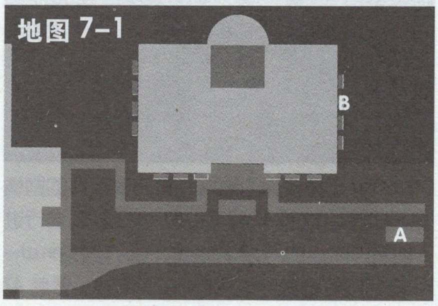
注：从本关开始一连五关都是一代的关卡

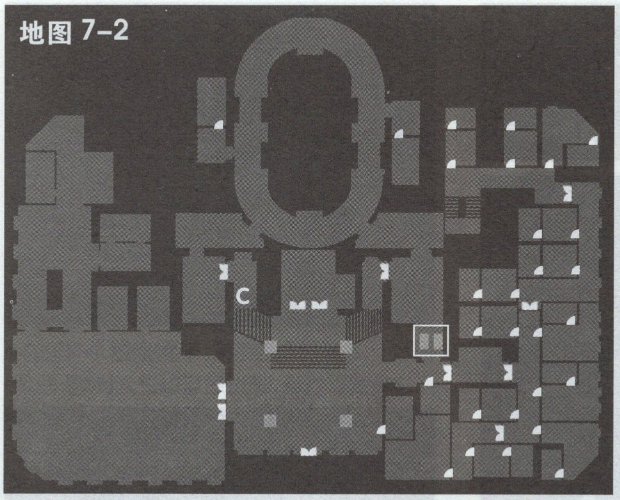
任务简报

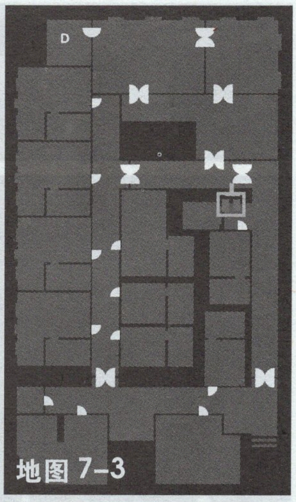
这次的暗杀目标是两个国际恐怖份子 Franz Fuchs 和 Fritz Fuchs。他们计划用化学炸弹袭击正在布达佩斯召开的 UF 会议，目前两个恐怖份子住在高度设防的 Thermal Bath 酒店内。

本关任务

1：刺杀 Franz Fuchs
2：刺杀 Fritz Fuchs
3：夺取化学炸弹
4：带着炸弹逃脱



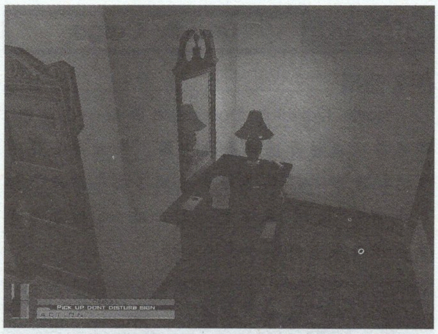


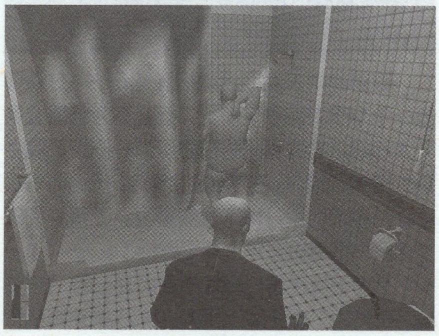


一开始先拿起地上的 ID 卡，然后带着狙击枪来到[地图 7-1]的 A 点，远程狙击[地图 7-1]B 点阳台上的警卫（如果他不在就等一下）。然后丢掉你身上所有的枪械到大门口进行安检（会被要求出示 ID 卡）。通过安检后进入酒店，撬开[地图 7-2]C 点处的门，来到土耳其浴室。先不要进入主浴室，因为里面的警卫会赶走你。在主浴室门口等着 Franz Fuchs 去洗桑拿浴时快速跑到桑拿浴室前旋转控制温度的把手，剧情后拿

到 Franz 尸身上的 X 光房间的钥匙。从原路返回大厅，来到二楼。

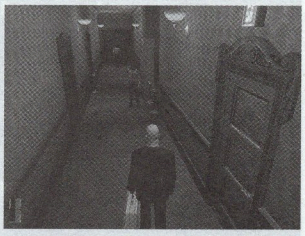
打开地图会发现目标所在的 204 房的门被警卫看管着，47 撬开 203 的门从 203 阳台跳到

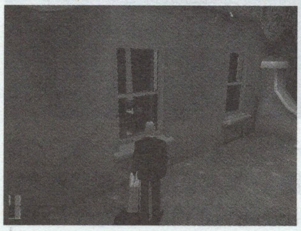




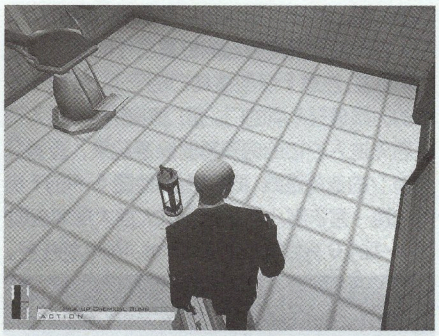
204 的阳台，进入 204 后拿起桌上的 “请勿打扰” 门牌挂在 204 的门上（不要开门，挂在内侧就好），然后潜行入浴室用纤维线完成暗杀 Fritz 的任务，离开前务必拿到放在床边的手提箱。

接下来玩家需要来到 3 楼 306 房间旁一扇安全门处（门上两着标志），进门，通过走道，从窗户处爬进去。查看地图确

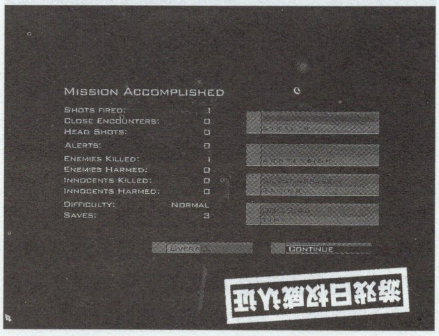




认自己的位置，用潜行避开两个警卫（他们的视力很差，只要不是面对都不会发现你）。来到[地图 7-3]的 D 房间（X 光房间）内用



手提箱装好炸弹，继续潜行回到安全门，直奔 “EXIT” 点，SA 评价入手。



Mission8 Slaying a Dragon

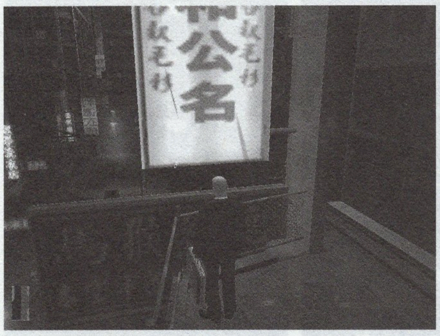
任务简报

47 来到香港，这次的任务是为了挑起两个帮派红龙帮和蓝莲帮之间的冲突。

本关任务

1:刺杀红龙帮的谈判代表
2:蓝莲帮的谈判代表必须活着离开谈判区域
3:逃脱

本关无须以地图表示，直接去到场景中唯一的楼梯处，找机会麻醉楼梯边的守卫并把他丢进下水道里，爬上楼梯，组装好狙击枪，从两个霓虹灯的缝隙中狙击右下方凉亭内的红龙帮谈判代表。然后丢掉狙击枪并原地蹲下躲开直



升机的搜查（紧张音乐的停止意味着安全），等待蓝莲帮的代表坐车离开这一区域后下楼梯。从"EXIT"点逃脱，SA 评价入手。

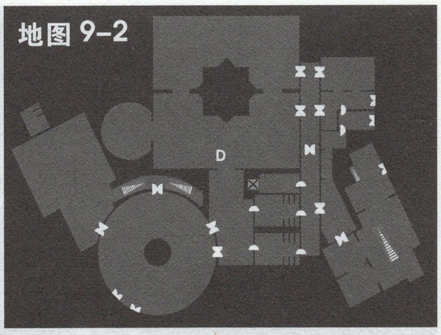
Mission9 The Wang Fou Incident

任务简报

看来两个帮派之间还是要和平发展下去，47 的任务是确保他们之间短暂和平的破裂。

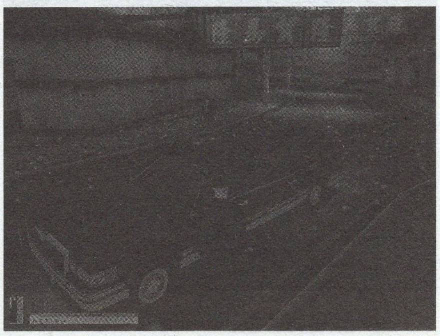
本关任务

1:刺杀蓝莲帮谈判代表
2:刺杀六个蓝莲帮会员
3:逃脱

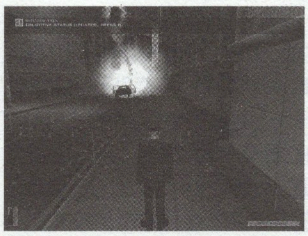


先来到[地图 9-1]的 A 点，躲在垃圾箱后，过一会蓝莲帮的车驶到，司机会到 A 点附近小解，从他背后摸过去麻醉他，换上司机的衣服，把他丢到下水道内。然后来到地图上标明唯一的楼梯处，上楼梯，撬开右手边第一扇门。在里面房

间的保险柜上拿到炸弹和遥控引爆器。下楼梯，来到[地图 9-1]的 B 点，将炸弹装入车内。然后去



到[图 9-1]的 C 点附近等待蓝莲帮谈判代表和另外两个会员乘车离开这个区域，等他们的车到达[地图 9-1]的 C 点后引爆炸弹，因为[地图 9-1]的 C 点两侧本身就有两个蓝莲帮会员，五个目标在爆炸中灰飞烟灭。



从楼梯回到刚才拿到炸弹的房间，穿上地下的红龙帮会员服，拿起旁边的狙击步枪。从此房间的另一道门出去，从饭店二楼来到一楼[地图 9-2]的 D 点附近用狙击枪击杀最后两名蓝莲帮会员。任

务完成后丢掉狙击枪，从原路回二楼顺楼梯到"EXIT"点领取 SA 评价（千万不要走饭店正门，另外最后两名蓝莲帮会员倒下后有可能会引发一次警报，不过不影响最后的评价）。

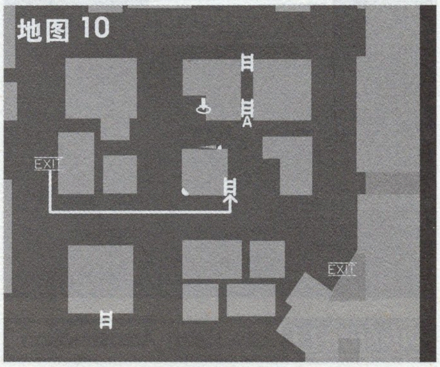
Mission10 Seafood Massacre

任务简报

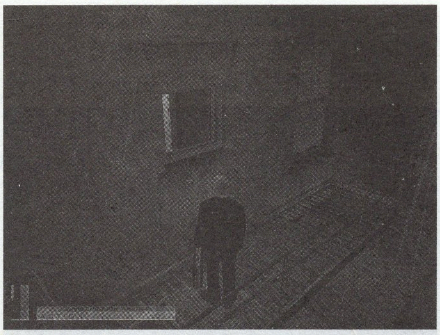
警方开始出面要求两帮派讲和，47 的任务是不能让他们顺利和谈。

本关任务

1:刺杀蓝莲帮谈判代表
2:刺杀红龙帮谈判代表
3:刺杀警长
4:藏好红龙帮谈判代表的尸体
5:将红龙帮信物放在饭店的桌上
6:逃脱

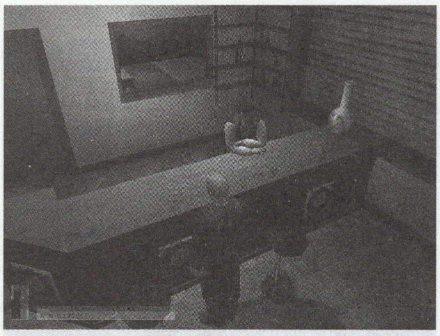


本关动作一定要快，因为红龙帮谈判代表一旦和警长他们汇合事情就会变的麻烦了。游戏开始，玩家需按照[地图 10]上的路线来到楼梯处，爬上楼梯进入窗子，把消声手枪藏在这里。然后迅速来到[地图 10]的 A 点，上梯子来到平台的另一头。迅速组装好狙击枪，如果玩家速度够快的话，红龙帮的谈判代表此时会在 47 所处平

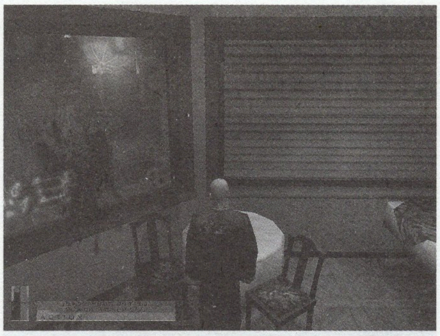


台左前方的冷巷中小解，用狙击枪将其击倒，把尸体拖进冷巷中的下水道，换上他的衣服，拿起他的信物“Pick Up Triad Amulet”。

来到警长和蓝莲帮谈判代表所在的海鲜店门后，警员会收走你所有的武器，进入海鲜饭店。问男侍取得洗手间的钥匙，进 2 楼洗手间去



拿到你藏好的枪，出来了结剩下两个暗杀对象，并且把红龙帮信物放在桌上。出饭店直奔“EX-IT”点，SA 评价入手。



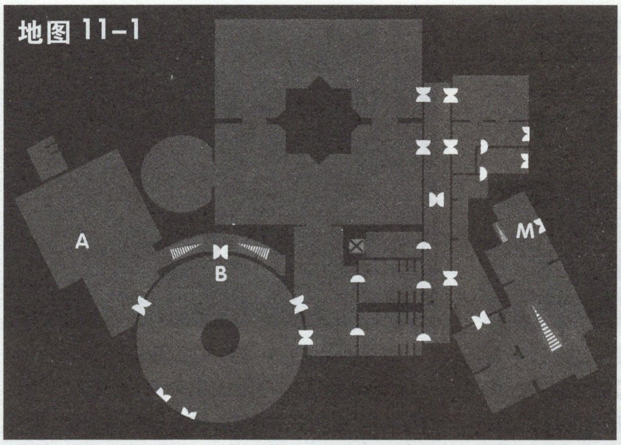
Mission11 Lee Hong Assassination

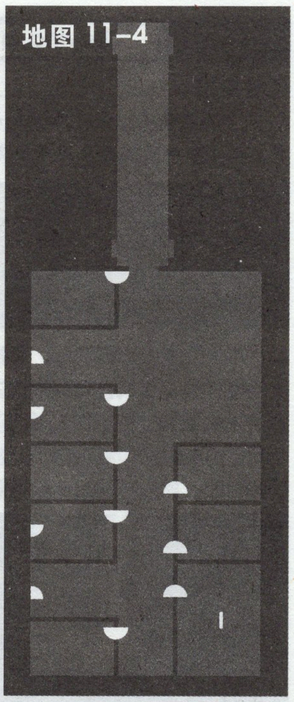
任务简报

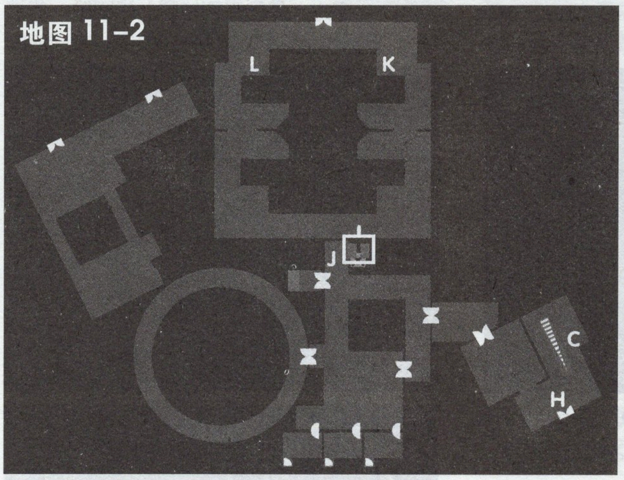
在经历过三关的“准备”工作后，最后的目标终于出现了，他就是帮会的老大李洪。

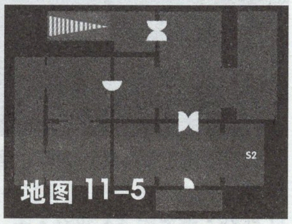
本关任务

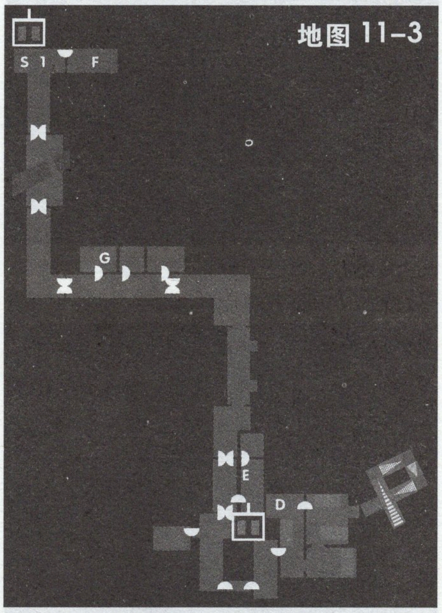
1：暗杀李洪　2：取得玉雕像
3：逃脱



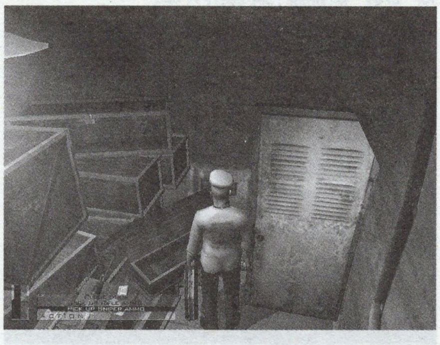






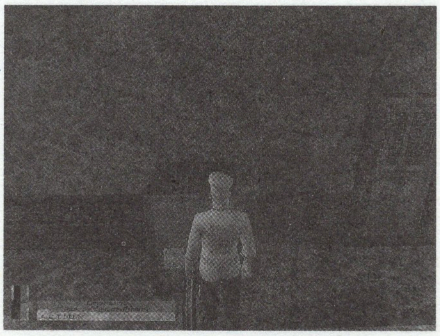


进入饭店，到[地图 11-1]的 A 点寻找我们的眼线酒保，他给了 47 一张邀请信并告诉 47 地下室里有一位被关住的中央情报局探员后就消失了。拿着邀请信来到[地图 11-1]的 B 点，和警卫对话后他会带你走，这张信的主要作用是通过[地图 11-1]B 点的门，玩家进门后可以不跟着警卫走（因为他会带你引发一段很无聊的剧情）。来到 2 楼，从[地图 11-2]C 点处的楼梯下地下室（注意避开一个巡逻的警卫）。在地下室[地图 11-3]D 点的位置有一套厨师装，一定要换上它。然后去[地图 11-3]房间 E 内拿到狙击枪盒子和子弹。（[地图 11-3]的 F 房间内有 M60 机枪一



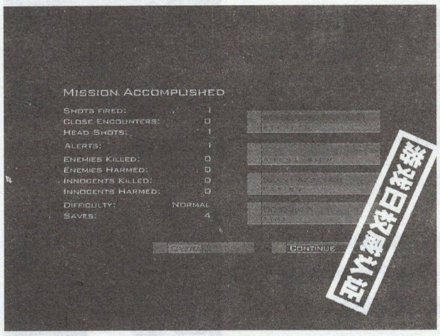
把，以后二周目的时候可以来拿）。来到[地图 11-3]的 G 房间内释放中情局探员，需要注意的是在释放他以前玩家最好看一遍地图上所有的“需要注意的地点”因为一旦释放探员，他会告诉你玉雕像的位置。释放他之后再调查所有的地图，会发现一个多出来的“需要调查的地点”，那里就是玉雕像的所在。不过现在没有密码不能去取。

拿上你的狙击枪，由[地图 11-2]C 点回到二楼。进入[地图 11-2]H 点的门，通过长桥，不要进



洞门。左拐跳过一个阳台，来到[地图 11-4]的 I 点，拿起保险箱上的毒药（毒药是触发李洪去就餐的必要条件，不拿李洪就不会从戒备森严的老窝中出去就餐）。拿到毒药后迅速向回跑，回到[地图 11-2]J 点的门，来到 K 位置进入狙击状态，这时李洪会和他的保镖一起出现（行动要快，慢了就来不及了）。当他们走到[地图 11-2]的 L 点时对准目标的头部一枪了结他。马上丢掉枪退到一边，李洪的保镖可能会在发现李洪的尸体后引发一次警报，并且离开本区域（有时候程序会出现 BUG 卡死保镖的退路，这时需要读档重来）。等保镖离开后从李洪的尸体上取得密码"Safe Combination"。

最后从探员处得知玉雕像所在的位置打开保险箱，拿走玉雕像。从[地图 11-1]M 点的位置出去。跑到"EXIT"点，SA 评价达成。



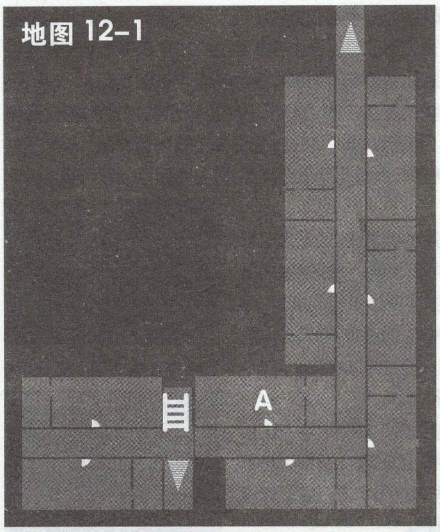
Mission12 Hunter and Hunted

任务简报

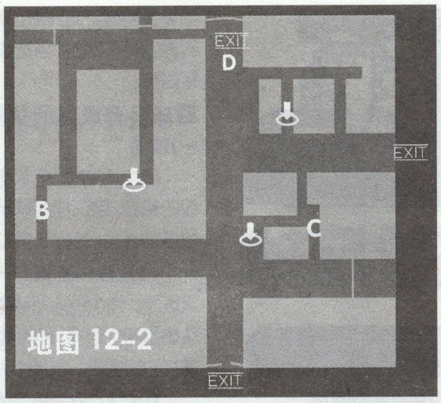
11 关过去，47 终于醒来，他所居住的酒店已经被警察重重包围，这次任务就是逃离本区域。

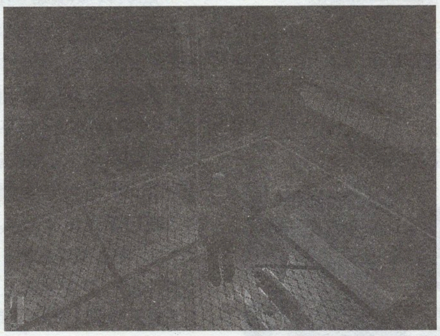
本关任务

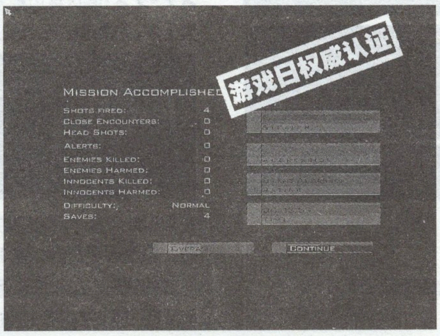
1:刺杀 Albert Fournier
2:任务 2 和 3 已经完成，不谈
3:逃脱



游戏开始迅速跑到[图 12-1]的 A 房间内，通过阳台跳到对面平台。注意楼下两个警卫的巡逻路线，等他们背对你的时候就可以从平台的缺口处跳下。熟悉警卫的路线后摸到[图 12-2]B 点所在的小巷中。潜行向前麻醉一个消防员，并把他的衣服换上，拿到车钥匙。进而来到[图 12-2]C 点的小巷，发现目标就在左前方，在小巷中拿出消声手枪打他的腿部，这时候他会站起来查看从而让出更大的射击角度。退到射击角度的边缘了结他，然后收枪来到[图 12-2]的 D 点消防车处，乘车离开。最后一个 SA 评价入手。





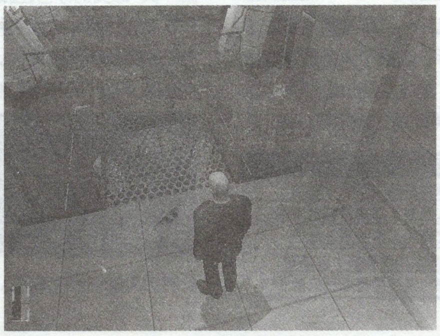


全武器收集

注：武器库中不收藏所有的冷兵器，除了奖品外的武器获得点都不是唯一的，下文仅列举其中一种。

手枪类

1、Gold Desert Eagle Dual：在第 8 关的时候从[地图 11-3]S1 点（第八关没有这部分地图）的电梯来到洋馆，在洋馆二楼[地图 11-5]S2 点处有一个钥匙卡，通关的时候务必把这一钥匙卡带在身上，然后再选择第一关进行游戏，就可以在[地图 11]的 B 点门后取得此枪。



2、Sg220.S Dual：第 7 关 SA 等级奖品。
3、Magnums 500：第 4 关 SA 等级奖品
4、SilverBallers.S：第 3 关 SA 等级奖品
5、CZ2000 Dual：第 1 关 SA 等级奖品
6、GK17 Dual：第 10 关 SA 等级奖品
7、Magnum 500：第 5 关敌人身上
8、Gold Desert Eagle：第 5 关暗杀对象 Rutgert Van Leuven 身上
9、GK17：第 4 关大屋内的警卫身上
10、SG220.S：第 3 关目标 Bjarkhov 房间的桌上
11、CZ2000：第 1 关克隆 47 尸体上
12、SilverBaller.S：初始装备
13、SilverBallers：初始装备

来福枪类

1、M4 Carbine：第 6 关 SWAT 队员身上
2、M60：参考第 11 关攻略
3、Spas 12：第 1 关 Swat 队员身上
4、Ak74.S：第 9 关 SA 等级奖品
5、M4 Carbine.s：第 6 关 SA 等级奖品
6、Ak74：恐怖份子标配，很多关卡都有。

机枪类

1、Mini Gun：参考手枪类 1 号的入手方法，取得地点是[地图 1-1]的 A 点门后。
2、Aug Smg：第 1 关 SWAT 队员身上
3、Micro Uzis.S：第 11 关 SA 等级奖品
4、MP5 Smg.S：第 8 关 SA 等级奖品
5、Micro Uzi Dual：第 2 关 SA 等级奖品
6、Mp5.Smg：第 12 关 SWAT 队员身上
7、Micro Uzi：第 8 关警卫身上
8、Mp9 Smg：第 2 关警卫身上。

散弹枪类

1、ShotGun：第 4 关户外守卫身上
2、Swan Off Dual：第 5 关 SA 等级奖品
3、Swan Off：第 4 关两个目标人物身上

狙击枪类

1、R93 Sniper：第 10 关站在高处的警方狙击手，击倒后枪会掉到楼下
2、PGM Sniper：第 12 关站在高处的警方狙击手，击倒后枪会掉到楼下
3、W2000 Sniper：所有的狙击枪箱子里装着
4、Enforcer Sniper：第 4 关 1 楼的某个橱柜中
5、Pgm Sniper.S：第 12 关 SA 等级奖品
6、Dragunov Sniper：第一关户外的 SWAT 队员

游戏秘技

注：所有的方向请用十字键输入
1、跳关并直接取得 SA 等级
PS2：R2，L2，上，下，×，按下左摇杆，○，×，○，×
XBOX：R，L，上，下，X，A，按下左摇杆，B，A，B，A
2、打开所有关卡（主菜单下输入）
PS2：□，△，○，左，上，右，L2，R2
XBOX：X，Y，B，左，上，右，L，R

风来之西林·怪兽足球

系统简介

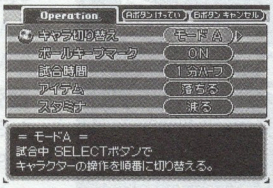
十字键:选项移动/控制球员移动
SELECT:比赛时切换所控制球员
START:暂停比赛
A 键:决定/传球
B 键:取消/射门,铲球
B+START:取消团队练习
L+R+SELECT:切换到休眠模式
L 键:比赛时使用道具,按住不放再按 A 键或 B 键切换目标
R 键:比赛时使用球员特殊能力,按住不放再按 A 键或 B 键切换目标

■游戏主选单

チーム育成:球员育成模式。
トップチーム:查看一线球队的球员情报,一线球队最少 5 名,最多 12 名球员。包括查看球员信息,调整阵形,开除球员,通信交换球员几项。
チャンピオンズリーゲ:使用一线球队参加联赛,先是打小组赛,出线后再进行淘汰赛,最后夺冠。
最强への道:**チャンピオンズリーゲ**模式夺冠之后出现的模式,玩家要用最初的弱队去挑战强队,成长能力并获得段位。这个模式中不能自己操作,只能观战。
对战:任意选择队伍与电脑对战或者与朋友通信对战

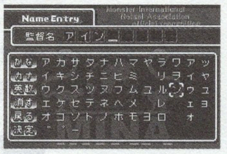
オプション

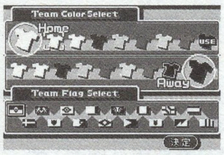
❶**设定**



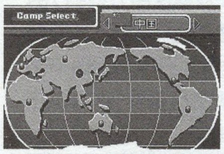
キャラ切り替え:比赛中玩家所操纵球员的切换方式。A 模式按照球员顺序切换/B 模式直接切换到离球最近的球员
ブールキープマーク:比赛中持球的球员是否用标记表示。ON/OFF
试合时间:对战模式中的比赛时间选择。半场 1 分钟/半场 2 分钟
アイテム:对战模式中赛场上是否出现道具。有/无
スタミナ:对战模式中球员使用特殊能力是否减少体力。减少/不减少
❷**データを消す**:游戏全部记录消除,回到初期状态。
❸**说明**:游戏相关的各种详细说明

育成篇

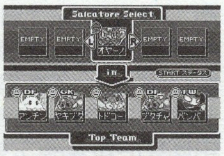




要创造一个强大的球队,当然要从球员育成开始。第一次开始游戏时,要先输入自己的名字和球队的名字,然后选择球服颜色和球队的队旗;在随机给出的几个国家里选择想要去的训练地点,根据选择国家的不同,球员和球队实力也不相同(其中亚洲,大洋洲和北美地区球队等级较低,欧洲,非洲和南美地区球队等级较高);再来就是从 5 个秘书中选择一位作为此次育成球员时的助手,依据个人的趣味选择合适的吧;最后会随机给你 5 个球员,球员初期的能力也是随机的。之后球员育成正式开始,每一批球员都是 10 个月的育成时间,10 月之后即可选拔出球员加入一线球队参加冠军联赛。



姓名	推荐训练国家或区域	说明
高岛ヒヨ	西班牙	有礼貌,与球员们的关系十分融洽
ただのにぎ子	荷兰	精通怪物语,能够了解球员们的心情
イザベラ.マルビエーリ	意大利	大姐类型,父亲的人脉关系非常广
おばぁ	南美全区域	对怪兽足球的大小事务都十分清楚
ジェニファーロペヌ	无	原啦啦队队员,能够鼓舞球员们的士气



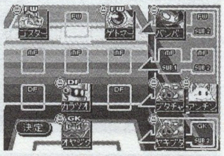
■球员育成时的菜单选项

一)练习

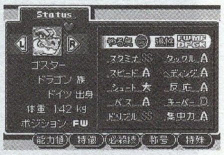
每个月共有 10 次练习的机会,用以提高队员的各项能力,每位队员在一个月里最多能进行 4 次练习。有个别练习与团队练习两个选择,其实就是手动选择练习项目和自动练习项目,其中团队练习不推荐在初期使用。选择个人练习后进入练习菜单。

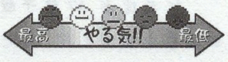
从左往右依次练习的项目是:**スタミナ**(体力),**タックル**(铲球),**シュート**(射门),**ヘディング**(头球),**パス**(传球),**キーパー**(守门),**ドリブル**(带球),体重,**スピード**(速度),集中力和反应力。每项练习都分 LV1-LV3 三个级别,每次育成模式开始会随机有两项练习是 LV2,其余的为 LV1。练习级别的提升道具可以在商人处购买,LV2 练习 1800G,LV3 练习 3600G,练习级别越高,能力增长的效果越明显。每项练习都会有标注说明适合哪个位置的球员练习,FW 是前锋,MF 是中锋,DF 是后卫,GK 是守门员。练习时的能力增长幅度共有 5 种,依次为"**~が爆发的に上がった**","**~がとてつもなく上がった**","**~がものすごく上がった**","**~がすごく上がった**","**~が上がった**",除爆发成长外其他成长随练习级别和球员心情状态而变化。

二)ミーテイング

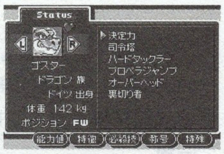


フォーメーション:变换球队阵形。每场球可上场 4 名球员,除守门员位置固定外,另外 3 个球员可以在 3 前锋,3 中锋和 3 后卫共 9 个位置上随意调配。每个位置还有两名替补队员,一共 8 名。
ステータス:确认球员能力画面,共分 5 页
第 1 页-如图左边部分从上至下分别是球员头像(头像旁有个心形标志表示此球员处于恋爱状态),名字,种族,出身地,体重和在球队中的位置。右边部分则是球员心情状态,球场上适应位置和各项能力详细级别。球员的心情状态分为 5 个阶段,心情越好练习时效果越好,越容易出现爆发成长,而比赛中也能发挥 100%的实力甚至更高。各种能力分为 E,D,C,B,A,S,SS,★共 8 个级别。每个等级之间相差 10 点,普通练习每次增加 1-4 点,爆发成长时增加 15-20 点,比赛胜利后的爆发成长各项能力增加 10 点,各种提升类道具增加 2-4 点。

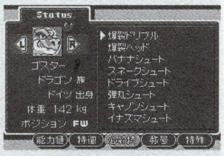




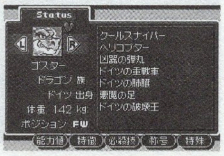
第 2 页-球员的各项特徵,为被动能力,不需要按键即可发动效果。大部分特徵都是通过育成过程发生的各种随机事件获得。比如发生在浴池里被电击的事件后会获得"电击**に强い**"特徵;而要是发生在电线杆下小便被雷击的事件后则会获得"电击**に弱い**"特徵。要注意的是所有特徵并不都是良性的,也有部分恶性特徵,恶性特徵可以在行商人处购买相应的道具来消除。



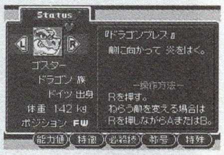
第 3 页-球员在比赛时可以使用的必杀技。也是通过育成过程中发生的各种随机事件来习得。一般是某项能力达到一定的级别后即会发生习得必杀技的事件,每个球员可习得不止一种的必杀技。必杀技共分射门类,带球类和特殊类三种,比赛时只要取得**スペシャルボール**后再按 L 键即可发动,拥有多种必杀技时,会随机发动一种必杀技。



第 4 页-球员的称号,当某个球员各项能力达到一定级别或者在比赛中达成某种条件,那么在比赛结束后即会获得各种各样的称号。称号对球员能力方面没有任何影响,只是为了收集,收集而已。



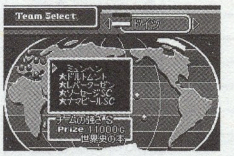
第 5 页-只与种族有关的球员个人特殊能力,战斗中按 R 键即可发动,发动时会消耗球员部分体力。除**マムル**族和**チンタラ**族之外的 16 个种族球员都有其固定的特殊能力。



三)アイテム:在行商人处购买的道具和比赛胜利后获得的奖品可在此使用。共分为提高球员心情状态,消除恶性特徵,提高各种能力,

获得良性特徵，习得必杀技以及发现隐藏地点六类道具。

四)试合：每个月练习结束后即可参加的一场比赛。选择一个国家中的某个俱乐部即可开始比赛（可选择比赛的国家和育成所在的国家有关，每个国家都有不同级别的几个队伍，必须按照从低到高的顺序依次比赛，每战胜一个球队后才能选择与更高一级的俱乐部比赛，等级越高的队伍能力越高，战胜后的奖品也越好。战胜的队伍在此次育成模式中不能再与其比赛）。将某个国家或地区的队伍全部战胜后，就可能会出现新的隐藏比赛地点，而且在之后再次进行育成模式时可直接选择与此地的球队比赛。



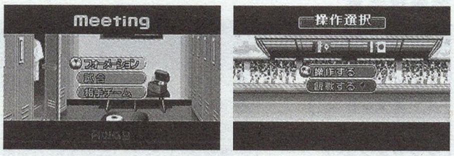
五)その他

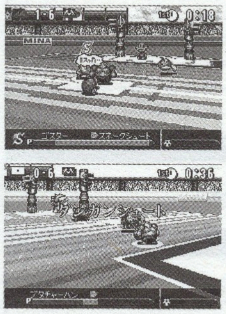
中断：存档退回游戏标题画面。由于游戏本身是随时存档的，所以这个指令一般只是在对随机的获得的球员能力不满意时，快速退出重来而用

说明：与**オプション**中的一样。

比 赛 篇

其实游戏的主要的精力都花在育成方面，比赛只是用来验证自己的育成结果。在比赛开始前可以调整球队的阵形以及调查对方球队的球员能力和阵形。比赛开始前可以选择操作或观战，如果对自己操作水平有信心的话，就自己打打看吧。进入比赛后画面左上角是双方的比分，右上角是比赛剩余时间。画面下方有两条体力槽，长的是自己控制球员的，体力槽左方是显示球员现在所持的赛场道具，上方是球员名字和现在可使用的必杀技名称；短的则是现在控球球员的。比赛时带球，传球，射门，使用特殊能力或是受到攻击都会消耗体力，体力为零时则会强制昏迷一段时间。各个不同的比赛场地也有不同的特殊效果，比如北极赛场很容易让球员滑倒，而**サンダーランド**赛场上会随机落雷攻击球员等等。比赛中要是某一方净胜球数达到7或更多就可以直接获得比赛胜利，也就是所谓的ONE SIDE GAME(单方面游戏)。





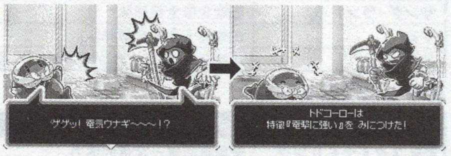
这个游戏的比赛不像正规足球游戏那么需要讲究操作技术，也没有正规比赛的那么多规则(根本没有犯规这种事儿)，只要你培养的出的球员能力够高够全面，获得比赛胜利就是轻而易举的事了。

事 件 篇

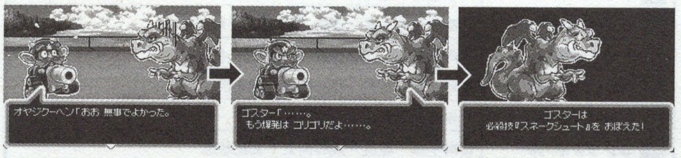
游戏育成中有很多突发性的随机事件，而这个游戏的有趣和耐玩也体现在这一点上，随机事件的种类如下。

❶行商人前来兜售各种道具。每个月的练习进行途中随机发生，一般每个月两次左右，每次所卖的道具都是随机的。

❷球员获得各类特徵。练习进行途中，比赛前后，使用部分道具都可能会发生获得各类特徵的事件。



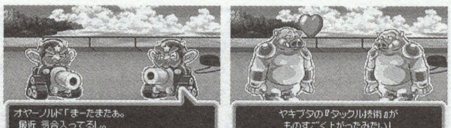
❸球员习得各类必杀技。当球员能力达到一定级别，在练习进行途中就可能发生习得各类必杀技的事件；部分必杀技必须使用相应的道具才可习得。



❹收到某位球员的FANS来信，可选择是否给球员看，看过之后球员心情状态可能上升也可能下降。

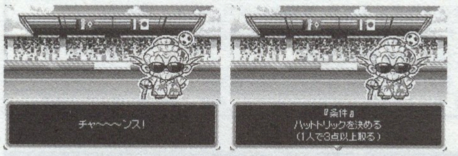
❺某球员对另一位球员产生爱慕之情，变成恋爱状态且心情状态上升。

❻恋爱状态下的球员收到所喜欢的球员激励而增长任意一项能力。



❼恋爱状态下的球员前来找你询问赠送什么礼物给喜欢的球员，可从选项中任选一个，之后该球员心情状态可能上升也可能下降。

❽恋爱状态下的球员对爱情失去信心，恋爱状态消除且心情状态下降至最低。



❾比赛之前随机发生CHANCE事件，在比赛中达成条件(如比赛获胜，上演帽子戏法等等条件)之后即可获得各种奖励（全员能力上升，获得某种道具等等)。

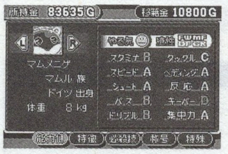
❿某位球员前来请教问题，回答问题之后该球员心情状态可能上升也可能下降。

⓫某位球员要求休息一个月，如果答应的话，该球员心情状态上升到最高且获得“忠诚心が强い”。

⓬随机获得大量金钱。

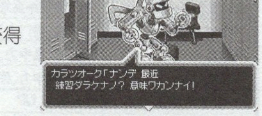
⓭练习时随机出现爆发成长，某项能力值大幅上升。

⓮比赛胜利之后某球员随机爆发成长，某几项能力大幅上升。



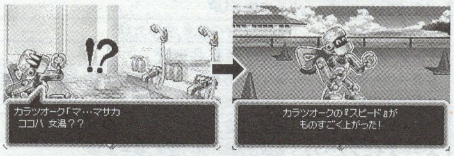
⓯行商人前来介绍球员转会。每个月比赛结束之后随机发生，所介绍的球员一般是自己球队已经完全制霸某国或地区的球员，这种球员一般初期能力就不错，但是不能参加练习，能力也不会成长。

⓰购买的球员再度要求转会，如果答应的话可以获得一定的转会金，不答应则不会有任何变化。



⓱某球员厌烦练习，心情状态下降一阶段。

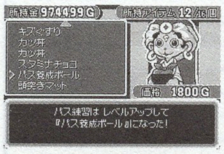
⓲某球员在练习之后误入女浴室。逃离成功的话速度可以大幅度上升，失败的话……呵呵，去修养几个月吧！



心 得 篇

❶最初的几次育成模式主要目的是将各个国家和地区的球队打赢，从而之后的育成模式中能够在初期直接挑战强队。

❷每次进行育成模式只重点培养一个到两个球员，毕竟每个月只有10次练习机会，不可能去让每个球员都参加练习。



❸育成模式中尽快获得提升各种练习的级别的物品，比如在行商人处购买或战胜奖品是此类物品的球队。

❹游戏中尽量保证每个球员的心情状态在比较高的阶段，这样无论时练习还是比赛你都能体会到心情状态好的作用。

❺游戏中球员的体重这项能力影响球员的射门力量，体重越重，射门力量越大，但对速度方面会有所影响。

❻在挑选比赛对手时尽量选择与自己队伍实力相当或者更强的队伍，这样在比赛获胜之后球员能力成长更高，而且更容易爆发成长。

❼比赛时将使用**にぎりへんげ**族球员的特殊能力将对手球员变成饭团之后，再让**ドラゴン**族球员对其喷火的话，可以让这个球员直接下场。

❽进乌龙球后的场面可以说是爆笑啊！没看过的玩家一定要试试。

全怪兽初期能力

种族名	特殊能力
マムル	特徵：电击中力强い，忠诚心が强い。
にぎりへんげ	にぎり变化：可将对手球员变成饭团一段时间。
ドラゴン	ドラゴンブレス：喷射火炎攻击对手球员和足球，被攻击后会处于燃烧状态。
マーモ	シューノー：将足球藏入体内抽屉，使对手球员无法抢球。
	特徵：炎に弱い
ぬすっトド	手ぬぐいワープ：可将足球瞬间传送到球场上其它位置。

カラクロイド	爆弾セット:在球场上安置炸弹来攻击对手球员(最多同时安置两枚炸弹)。
	特徴:爆发に强い
タイガ-ウツホ	放り投げ:可将身边的对手球员举起,并投掷到球场上其它位置。
オヤジ▮▮	爆弾发射:发射炮弹轰杀球场上的所有球员,包括己方球员。
ンドゥバ	ボール变化:变化成足球的形状来迷惑对手球员。
マルジロウ	丸まりタックル:可在铲球时将对手球员吹飞,同时可将对手所持道具击落。
死の使い	倍速ダッシュ:一定时间内移动速度增加。
ン-フ	ラ-ニング:可学习其他球员的特殊攻击能力。
パ王	封印:封印对手球员特殊能力,被封印的球员一段时间不能使用特殊能力。
デブ-タ	石投げ:用石块投掷对手球员,被掷中的球员会昏迷一段时间。
おばけ大根	どく草投げ:投掷毒草来减慢对手球员的移动速度。
チンタラ	特徴:炎に强い,フラフラしない
ひまがつパ	投げ返し:将对手球员掷向自己的东西反投回去。
ゲイス	さいみん术:魅惑身边的对手球员(对 GK 无效),使其一段时间内成为己方球员。

全练习项目

上升能力	练习项目的升级
スタミナ(体力)	LV1 走りこみ→LV2タイヤ引き→LV3ダンプカ-引き
シュ-ト(射门)	LV1シュ-ト→LV2シュ-ト养成ギプス→LV3
パス(传球)	LV1パス→LV2パス养成ボ-ル→LV3パス地狱ボ-ル
ドリブル(带球)	LV1ドリブル→LV2ジグザグドリブル→LV3ヒモつなぎドリブル
スピ-ド(速度)	LV1ダッシュ→LV2ピンポンダッシュ→LV3 弾丸ダッシュ
反应	LV1タ-ン→LV2ナイフよけ→LV3 大炮よけ
タックル(铲球)	LV1タックル→LV2とびげり→LV3ぶちかまし人形
ヘディング(头球)	LV1ヘディング→LV2 头突きマット→LV3カワラわり
キ-パ-(守门)	LV1キ-パ-练习→LV2キ-パ-特训ロボ→LV3 超まもる君
体重	LV1 食事→LV2おかわり10 杯→LV3 巨大ちゃんこ锅
集中力	LV1 精神统一→LV2 火炎苦行→LV3 宇宙と交信

全特徴一览

特徴名称	效果
ドリブラ-	带球,速度,反应力,带球技术 UP
ミドルシュ-タ-	射门有效距离增加至中场。
ロングシュ-タ-	射门有效距离增加至全场。
パワ-シュタ-	射门时,射门力量 UP。
决定力	射门时,集中力,射门正确性 UP
司令塔	传球,集中力、传球正确性 UP
ハ-ドタックラ-	铲球技术 UP
プロペラジャンプ	头球技术 UP
ス-パ-セ-ブ	救球时,守门技术,集中力 UP
インタ-セプタ-	失球时,速度,体重 UP
お调子ストライカ-	每次自己进球后,射门技术,集中力 UP/进球的不是自己时,射门技术,集中力 DOWN
お调子キ-パ-	每次救球成功时,守门技术,集中力 UP/每次被对方射门成功时,守门技术,集中力 DOWN
スピ-ドスタ-	速度,反应力 UP
ス-パ-ダイビングヘッド	鱼跃冲顶时,射门技术,集中力 UP
ジャンピングボレ-	拥有跳跃拦截的能力,且发动时射门技术,反应力 UP
オ-バ-ヘッド	拥有 overhead 的能力,且发动时射门技术,集中力 UP
努力家	育成模式中练习效果 UP
むらっ气	やる气的增长减少幅度增大
铁の心脏	体力减少速度减慢。
疲れやすい	体力减少速度加快。
惊异の回复力	体力回复速度加快。
だるい	体力回复速度减慢。
负けずぎらい	比赛败北后球员全能力 UP
负け犬根性	比赛败北后球员全能力 DOWN
胜负强い	平分或比分落后时射门技术,集中力 UP
胜负弱い	平分或比分落后时射门技术,集中力 DOWN
电击に强い	被电击后也不会呈触电状态。
电击に弱い	触电状态时受到的伤害增倍。
炎に强い	受到火炎攻击后不会呈燃烧状态。
炎に弱い	燃烧状态时受到的伤害增倍。
眠くならない	睡眠状态无效。
いつも眠い	比赛中,球员会随机变成睡眠状态。
フラフラしない	混乱状态无效。
フラフラ病	比赛中,球员会随机变成混乱状态。
忠诚心が强い	魅了状态无效。
里切り者	比赛中,球员会随机变成魅了状态。
石头	受到デブ-タ的投石攻击后不会昏迷,而且不受伤害。
にぎられない	不会被にぎりへんげ的特殊能力变成饭团。
封印よけ	封印状态无效。
どくよけ	钝足状态无效。
投げくずし	被タイガ-ウツホ的举起时,能够马上逃出,逃出时タイガ-ウツホ昏迷。
爆发に强い	卷入炸弹或炮弹的爆发,并被吹飞时,不会受到伤害。
爆发に弱い	卷入炸弹或炮弹的爆发时受到伤害增大。

道具一览

道具名	能力	随机能力	入手方法
元气ドリンク	球员的心情状态 1 阶段 UP	特徴"疲れやすい"消除	商人(100G)/比赛获胜
ス-パ-ドリンク	球员的心情状态 2 阶段 UP	特徴"疲れやすい"消除	商人(200G)/比赛获胜
超ギンギンZ	球员的心情状态全阶段 UP	特徴"疲れやすい"消除	商人(500G)/比赛获胜
シビレトレ-ル	特徴"电击に弱い"消除	-	商人(400G)/比赛获胜
ヤケドシップ	特徴"炎に弱い"和"爆发に弱い"消除	-	商人(400G)/比赛获胜
キズ药	受伤球员恢复速度加快	受伤球员马上恢复	商人(1000G)/比赛获胜
ス-パ-キズ药	受伤球员马上恢复	-	商人(1400G)/比赛获胜
しつけスプレ-	特徴"里切り者"消除	-	商人(400G)/比赛获胜
入浴剂	特徴"だるい"消除	-	商人(400G)/比赛获胜
ブラックガム	特徴"いつも眠い"消除	-	商人(400G)/比赛获胜
フラフラ药	特徴"フラフラ病"消除	-	商人(400G)/比赛获胜
スッキリミント	特徴"むらっ气"消除	-	商人(400G)/比赛获胜
モテモテスプレ-	使球员容易变成恋爱状态	-	商人(400G)/比赛获胜
スタミナチョコ	体力 UP	特徴"封印よけ"习得	商人(700G)/比赛获胜
スピ-ドアメ	速度 UP	特徴"どくよけ"习得	商人(700G)/比赛获胜
カツ丼	体重 UP	必杀技"ミカタにカツ"习得	商人(700G)/比赛获胜
びっくりナッツ	反应力 UP	特徴"投げくずし"习得	商人(700G)/比赛获胜
アツアツごはん	体重 UP	特徴"にぎられない"习得	商人(700G)/比赛获胜
头みがきセット	头球技术 UP	特徴"石头"习得	商人(700G)/比赛获胜
スッポン锅	体力 UP	特徴"惊异の回复力"习得	商人(700G)/比赛获胜
なぞのビデオ	集中力 UP	特徴"时の砂"习得	商人(700G)/比赛获胜
くねくね体操のビデオ	反应力 UP	特徴"くねくねシュ-ト"习得	商人(700G)/比赛获胜
プロペラボ-イ	特徴"プロペラジャンプ"习得	-	商人(3000G)/比赛获胜
ドリビル仙人のビデオ	必杀技"分身ドリブル"习得	-	商人(7000G)/比赛获胜
世界史の本	必杀技"铁のカ-テン"习得	-	比赛获胜
ヒキョ-の书其の壹	必杀技"シュ-リョ-サイミン"习得	-	比赛获胜
ヒキョ-の书其の贰	必杀技"エンチョ-サイミン"习得	-	比赛获胜
ヒキョ-の书其の叁	必杀技"エナジ-ドレイン"习得	-	比赛获胜

必杀技一览

必杀技名称	说明
射门类	
ドライブシュ-ト	旋转球射门,有效距离远,射门角度偏高
イナズマシュ-ト	雷电球射门,附带电击效果
バナナシュ-ト	香蕉球射门,不用多作解释了吧
ダンガンシュ-ト	子弹球射门,对守门员的反应力要求很高
くねくねシュ-ト	悠悠球射门,球路忽左忽右,对守门员的集中力要求很高
ファイヤ-シュ-ト	火炎球射门,附带燃烧效果
モグラシュ-ト	地滚球射门,射门角度偏低
分身シュ-ト	分身球射门,用于迷惑守门员的射门
キャノンシュ-ト	加隆炮射门,射门力量极大。
おにぎりシュ-ト	饭团球射门,效果???
スネ-クシュ-ト	蛇型球射门,角度刁钻的射门。
带球类	
爆裂ドリブル	完全无视对方防守的粗暴带球
分身ドリブル	带球的选手有两个人?!哪一个是真的呢?
イナズマドリブル	雷电带球,带球者浑身包裹着雷电。
其他类	
ゴキブリボ-ル	球突然变成蟑螂?!飞啊……飞啊
爆裂ヘッド	中场附近的头球射门,守门员能守住吗?
ファイアタックル	铲球瞬间使足球被火炎所包围
ワ-プカット	瞬间拦截敌人的传球或射门
キラ-パス	强力杀人传球,挡球者死!
シュ-リョ-スリ-プ	全部球员在比赛结束之前处于睡眠状态
エンチョ-サイミン	对裁判使用催眠术,使比赛时间延长 30 秒且对方球员全部睡眠
エナジ-ドレイン	夺取多个对手球员体力并恢复自己的体力
时の沙	使对方之前的进球无效
铁のカ-テン	在己方球门前布下防壁,可阻挡一次射门
味方にカツ	效果不明

隐藏地点出现方法

地点名	出现方法
火吹き山	击败意大利(イタリア)或印度(インド)全部球队
北极	击败俄罗斯(ロシア)全部球队
海底都市	使用潜水艇(从商人处购买 10000G)
海贼岛	使用宝の地图(从商人处购买 8000G)
地下帝国	击败马德里(マドリ-ド)队
サンダ-ランド	击败北极全部球队
宇宙	击败地下帝国全部球队。
沙漠	击败非洲(アフリカ)的イ-グルSC 队

赛场上出现道具一览

道具名	效果
スタミナドリンク	使用者回复一定量的体力
スピ-ドドリンク	使用者一定时间内移动速度加快
ポイズンボ-ル	对手全员一定时间内移动速度减慢
サンダ-ボ-ル	落雷攻击对手某一球员,并使其处于触电状态
タカトビボ-ル	飞向高空,之后随机落到场地的任一位置
スリ-プボ-ル	使对手某一球员一段时间处于睡眠状态
トウメイドリンク	使用者一段时间成为透明状态
コンランボ-ル	使对手某一球员一段时间处于混乱状态
スペシャルボ-ル	发动必杀技所必须的道具/没有必杀技的时可回复部分体力
レイズアップ	增加进球后的得分,效果可累加,具体表现在足球颜色上。蓝×2,黄×3,紫×4,红×5
焼きおにぎり	烤饭团,使用后回复大量体力

提起“美国西部”这个名词，你脑子里最先浮现出的景象是什么？在荒漠边缘即将沉没的一轮红日，仙人掌，昏暗的小酒吧，牛仔……没错，这就是长久以来拜美国西部片所赐，大家所熟悉的西部，也是大家所认同的西部（至于在西部的著名城市如拉斯维加斯或洛杉矶，大家似乎只有办签证的时候才会想起它的位置）。

正式意义上“美国西部”的概念应当有两种：一是今天的概念，那就是今天美国地图的西部 11 个州，被美国人自己称作“远西部”的地方；一个则是历史概念，历史上“美国西部”的概念随着边疆的西扩而不断变化，如果按照美国独立时的地图算，“美国西部”几乎包含现在 70%以上的美国国土。

从 18 世纪开始的美国西部大开发，可以说是那个时代最富有冒险精神与进取意志的文明人群与地球上一片最丰饶广阔土地的伟大相遇，也是迄今为止人类征服自然的最经典作品之一。

让我们想像一下那种情景：一个国家的千百万人，不约而同的朝着同一个方向前进，再前进，向西，再向西，仿佛是一个着了魔的大移民运动。尽管说迁徙流动是人类的天性和命运，但在美国西部开发之前，从未有过如此规模的迁徙。没有号召也没有鞭策，不是为了戍边，甚至不只是为了发财，如同虔诚的信徒和朝圣者一样，成千上万的男女一代接一代的跋山涉水、千里迢迢往一个既定的方向前进。可以说西部开发促成了人类历史上最大规模的人口迁徙，并与生产资料结合成了大规模的经济开发运动，实现了生产力的解放。

是什么力量让美国人疯狂的进行着迁移？让我们先简短的回顾一下这段历史。

美国西部大开发，应该是以 1748 年在弗吉尼亚州俄亥俄土地公司的组建为标志。当时美国还是英国的殖民地，其版图只有现在国土面积的一小部分，基本局限在东海岸；而西部相当于 6.5 倍美国本土的广袤土地毫无疑问是最合适的扩张对象，只是因为英国女王的阻止而无法实施。

1776 年，美国独立，其国土只有约 40 万平方英里。但这个国家作为英国殖民地一开始就是建立在资本主义基础上的，已有 175 年的发展史。1784、1785 和 1787 年制定的三个土地法，是美国开发西部的纲领：一是宣布西部土地国有化，二是决定将公地向自由移民开放，三是规定在西部建立的新州必须采取共和制，并不得实行强迫劳动。

就是以这三部法律为基准，西部开发在美国国内引起了大规模的移民运动。这三部土地法的实质就是先将西部土地收为国有，然后又廉价出售给自由移民，并将公地出售与土地授予和承认“先占权”相结合，使农地开发与牧业、矿业、市镇和交通的建设得以一起发展，从而赋予 19 世纪美国的经济革命以“暴发式”的特征。

1803 年，美国用 1 英亩 3 美分的地价从拿破仑手里购买了路易斯安纳州，使领土扩大了近一倍；1818 年，美国从西班牙手里强行购买了佛罗里达；1845 年至 1848 年，从墨西哥手中夺取了得克萨斯、亚利桑那、加利福尼亚、内华达、新墨西哥等州（加利福尼亚州在整个西部开拓史中最著名的故事，应该就是 19 世纪中期发现金矿后闻名全球的淘金热，以及随之产生的第一条牛仔裤）；又从英国手中夺取了奥勒冈。到了 19 世纪中叶，美国的领土终于扩展到了太平洋沿岸。

附记：美国对墨西哥领土的侵占

在美国的历次扩张中，从墨西哥手中夺取的领土最多。1845 年美国借得克萨斯的美国移民暴动之机宣告将得克萨斯并入美国，墨西哥警告说，它将把合并视为战争行动。但时任总统的波尔克却回答：“我们必须坚持的原则是，只有居住在这个大陆上的人民，才有权决定自己的命运。假如他们之中有哪些人建立起独立国家，又情愿归并为美国联邦，这事便须由我们与他们去做决断，实在不需要别的国家插足其间。”（果然是典型的美国式口吻，历代美国总统似乎都没变过）

随后墨西哥断绝了与美国的外交关系，并威胁要进行报复，而波尔克竟然此时告诉对方，不仅要划定得克萨斯与墨西哥的疆界，还要向墨西哥强买加利福尼亚及新墨西哥。于是战争终于不可避免了。

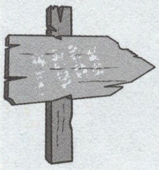
1846 年 1 月 12 日，波尔克总统获悉，他的特使未说服墨西哥接受购买协议，遂于第二天命令陆军准将扎卡里·泰勒率军开赴格兰德河。5 月

13日，美国正式向墨西哥宣战。在随后的战争中墨西哥军队屡战屡败，北方几州被占领，首都沦陷，但政府仍拒绝投降，这使得美国大为沮丧。由于战争伤亡惨重，费用剧增，波尔克认为，美国应要求更多的领土，某些民主党人甚至要求夺取"整个墨西哥"。

1847年4月，波尔克派遣国务院秘书尼古拉斯·特里斯特随部队前往墨西哥，建议墨西哥政府举行和谈。特里斯特所奉的指示体现了波尔克最初的领土要求(加利福尼亚和新墨西哥)，但到1847年10月，总统不仅要求更多的土地，而且认为特里斯特有辱使命，要将其召回。

但后来被证明是"世界战争史最胆大妄为的特使之一"的特里斯特拒绝回国。1848年2月2日，特里斯特以最初的指示为基础，谈判并签署了"瓜达卢佩·伊达尔戈条约"。条约规定，美国将付给墨西哥1500万美元，并赔偿因本国公民对墨西哥作战造成的损失费325万美元。作为交换，墨西哥将承认以格兰德河为两国边界，并割让新墨西哥和加利福尼亚。

毫无疑问，波尔克总统对这家伙的自行其是感到不可思议，而国内的扩张主义者也认为美国得到的领土太少——但在3月10日，参议院居然批准了这个条约，自此美国成为横跨北美的超级大国，而我们那位无视总统命令的特里斯特先生，一点事都没有。

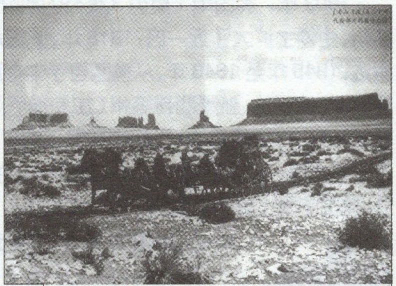


美国人西进的路程远没有当初想像的容易。

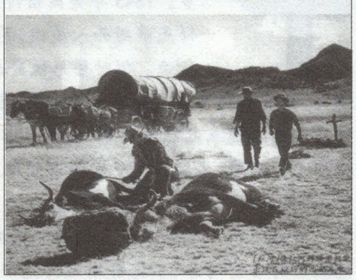
18世纪末，美国著名政治家杰佛逊曾预言：美国人定居到整个北美大陆需要将近一千年的时光，然而只过了不到一个世纪，美国人就占据了几乎整个北美大陆。在后世美国人看来，西部拓荒是一个充满着浪漫主义气息的"田园牧歌"式的运动，其实整个西进的过程伴随着血腥和艰辛。

当时人的平均寿命只有四五十岁，婴儿死亡率高达30%，然而为了争取更多的土地、财富、资源，移民们往往将已开垦好的土地家园卖掉，趁着冰河毅然西进，又去寻找新的机会。美国现在2/3以上的州都是千百万移民一步一个脚印开垦出来的。而更具体的描述来自探险家："每棵灌木有关刺，每头动物有犄角，每条爬虫有利齿，每只昆虫有触角，每条汉子都带枪，随时准备在受到一丁点儿挑衅或者根本没有受到丝毫挑衅时，就对任何不幸的逗留者使用其防身武器。"这就是西部拓荒，浪漫是属于想像的，在西部只有现实。

在西部拓荒的历史中，最浪漫的词语，叫"牛仔"。无数的西部片都可以看到这样的套路，影片主角是一个牛仔，他诚实正直热爱自由，性格奔放英俊潇洒，马术优秀枪法精良（怎么好像就是在说后面那个"荒野大镖客"?），并在故事发展中为民除害——不过不是用法律，而是暴力，例如一次嚣张的拔枪决斗或一次惊险的列车追逐。获胜之后这位老兄就会策马离开这个城镇，在爱慕他的姑娘注视下向着夕阳沉下的荒原奔去，浪漫无比——谁也不会想起这个牛仔哥哥其实是潜逃去也，反正西部也大，只要不回这里来，过几十年也没人抓得到他。



《红河》和《关山飞渡》是早期西部片的巅峰之作



在电影里的西部牛仔勇往直前，豪迈率直，他们戴着牛仔帽，系着大围巾，烟酒不离手，可以为了一个女招待在酒吧里大打一架，也可以为了一句承诺连命也不要地挺身而出，他们蔑视法律和强权，在意的是自己的爱骑和手枪，只有个人英雄，没有集体配合……时至今日，这已经成了美国文化的一种象征。而几乎所有的与"牛仔"、"西部"相关的其他艺术作品——小说，动漫，游戏……都是秉承这个形象而来。我们所熟悉的描述这种西部生活的作品，包括"无头骑士"、"COWBOY BEBOP"、"荒野兵器(Wild Arms)"等等。

而事实上当年的西部牛仔可没有这么风光，最初的西部牛仔说明白点就是牧民，多数时候他们孤独的在野外守着自己的牲畜，与大自然默默的抗衡。在这样的环境下，形成了西部牛仔顽强、自信、乐观和豪放的性格，也因如此这些人极度厌恶他们认为丑陋的行径，如怯懦、欺骗和不守承诺（当然打架斗殴和调戏美女不在丑陋行径之列）。

《COWBOY BEBOP》中主角潇洒的作风完全继承了几百年前的牛仔风格

而最拉风的一次牛仔表演，是在19世纪中期。当时东部牛肉紧缺，西部虽盛产野牛，但上千公里的路程没有公路、铁路和运河，就在这样的情况下，1866年第一批牛仔赶着26万头牛，一路上骑马挎枪，风餐露宿，遇到印第安人的部落和一些大农场要绕道而行；有的路没人走过，又要探路，迂回前进；有时进入荒漠，没有水草，牛大量饿死；进入丛林，小虫子咬人还会致命……典型的北美长征。经过两个多月的跋涉，牛也死了大半，但他们终于把剩下的牛群赶到了目的地堪萨斯，完成了这次出色的贩运，也开辟了一条连接美国东西部的新通道。

故事发生在幻想世界的"荒野兵器"时代，同样是充满西部风格

在另一方面，白人的大量西迁，对于居住在北美西部的印第安人来说则是一场灾难。

杰克逊总统曾对印第安人信誓旦旦地保证："你们的白人兄弟将不会打扰你们，他们不会侵占你们的土地。只要草木仍在生长，河水仍在奔流，你们和你们的后代就可以继续和平地生活下去，这块土地永远属于你们。"——当然这许诺只不过是空头支票。1816年，国会将印第安人领地限定为除路易斯安纳、密苏里和阿肯色之外的密西西比河以西。

在执行迁移政策中，陆军担负的任务之一，就是在印第安人拒绝搬迁时由军队诉诸武力。为了促使印第安人搬迁，杰克逊大肆进行欺骗活动，一旦骗局落空，便动用军队(典型的流氓行径)。1836年，三个克里克部族武装反抗，被一万多名正规军和民兵镇压了；当大部分切诺基人也奋起抵制迁移时，军队又进行了镇压。

《与印第安人订立潘氏条约》(韦斯特作)1771年/费城宾文法尼亚艺术学院藏

迁移中诱发了两次真正的冲突，即黑鹰战争和第二次西密诺尔战争。萨克和福克斯部落占据着伊利诺思州的大部分土地，1827年，该州请求陆军部安排印第安人迁移。到1831年，搬迁仍未见行动，州长约翰·雷诺兹动员了志愿部队，强迫年迈的萨克酋长黑鹰签署了一项协定，保证留居在密西西比河以西。但到冬季，黑鹰收到了加拿大和其他部落给予协助的虚假保证，次年4月，黑鹰率众再次渡过密西西比河试图返回原居住地，遭到美军的围剿，当黑鹰得知他不会得到英国人和印第安人的支持时，曾三次

请求投降，但被美军拒绝，在前进无路后退无门的情况下不得不与美军展开决战。

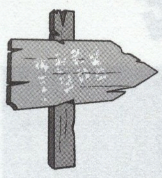
梦工厂的动画片《小马王》，可以说是另类的西部片

8月初，黑鹰战争以所谓的“破斧之战”而结束，黑鹰被俘，整个部落几乎被屠杀一光。这场战争中印第安人给予白人侵略者的打击令对方印象深刻，以至于一百余年后美军生产的一款军用直升机就以“黑鹰”命名——大家对这款直升机最近的印象，应该来自那部叫“黑鹰坠落”的电影；黑鹰的战术也列入西点军校的必修课。（顺带一提，美军另一款有名的武装直升机“阿帕奇”，名字同样来自当年英勇抵抗的印第安部落）

西密诺尔迁移更为困难。美国与西密诺尔的争执最初发生在1817年，当时杰克逊奉陆军部命令入侵佛罗里达，而西密诺尔人打着西班牙的旗帜袭击了佐治亚边界，然后逃之夭夭。杰克逊摧毁了印第安村庄，攻占了西班牙城镇，废黜了西班牙总督，最后西班牙人不得不把佛罗里达割让给了美国。

第二次西密诺尔战争于1835年12月爆发，这次战争是美国军队同印第安人战争时间最长、耗费最大的一次。地形和气候对美军十分不利，许多害怕重新沦为奴隶的黑人也加入了印第安人的行列，使得西密诺尔人的反抗能力大大加强，因为西密诺尔人和黑人都是游击战的行家。最后美军只好使用军犬来追踪神出鬼没的印第安人，残酷的镇压使西密诺尔人到1842年春天减至不足300。但印第安人并未就此放弃，他们在佛罗里达的抵抗一直持续到1939年。

19世纪40年代中期，印第安人的迁移基本结束了。1820年时，约有12.5万印第安人居住在密西西比河以东地区，25年后只剩下不到3万人，大片原属于印第安人的土地被掠夺。就如同《资本论》第一卷里指出的，资本主义的“**这种剥夺的历史是用血和火的文字载入人类编年史的**”。

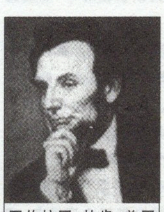


整个西部开发的时间约从18世纪末起持续到19世纪末，成千上万的独立农民在广阔的土地上不受任何封建残余束缚，自由的发展，并以自由土地开发为中心形成农业、矿业、城镇和铁路全面开发的格局，构成了美国西部开发的经典时期。这个大规模的拓殖运动主要过程绵延了100多年，贯彻了美国工业化的始终。

百年西部开发的作用在于，不仅实现了美国近代农业革命，而且带动了相关产业的迅猛发展，大大促进了美国商业资本主义向工业资本主义转变的速度；加速了美国东海岸资本、技术和劳动力向西转移的进程，奠定了美国农业和工业交互促进发展的雄厚基础，同时美国交通运输业在这次开发中飞速发展，本来只有13英里的美国铁路仅用50年就接近了整个欧洲铁路总长。

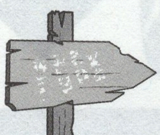
西部开发还促成了美国历史上最重要的事件之一——美国国内市场的统一。从19世纪末到20世纪初，美国国内贸易大约等于对外贸易的20倍，甚至超过了世界各国对外贸易的总和。无论东方还是西方，没有一个国家像美国那样，内需被刺激到如此令人羡慕的程度。

最后，西部30多个州作为“平等成员”加入联邦，直接改变了美国国家权力中地域力量的对比，并对美国式的民主制度推进起到了积极的作用；托马斯·杰菲逊、安德鲁·杰克逊和亚伯拉罕·林肯等著名总统也全部来自西部，只俄亥俄州在60年间就为美国输送了8位总统，3位最高法院大法官，35位内阁成员；甚至最早给予妇女选举权的也是西部而不是东部。



亚伯拉罕·林肯，美国最伟大的总统之一

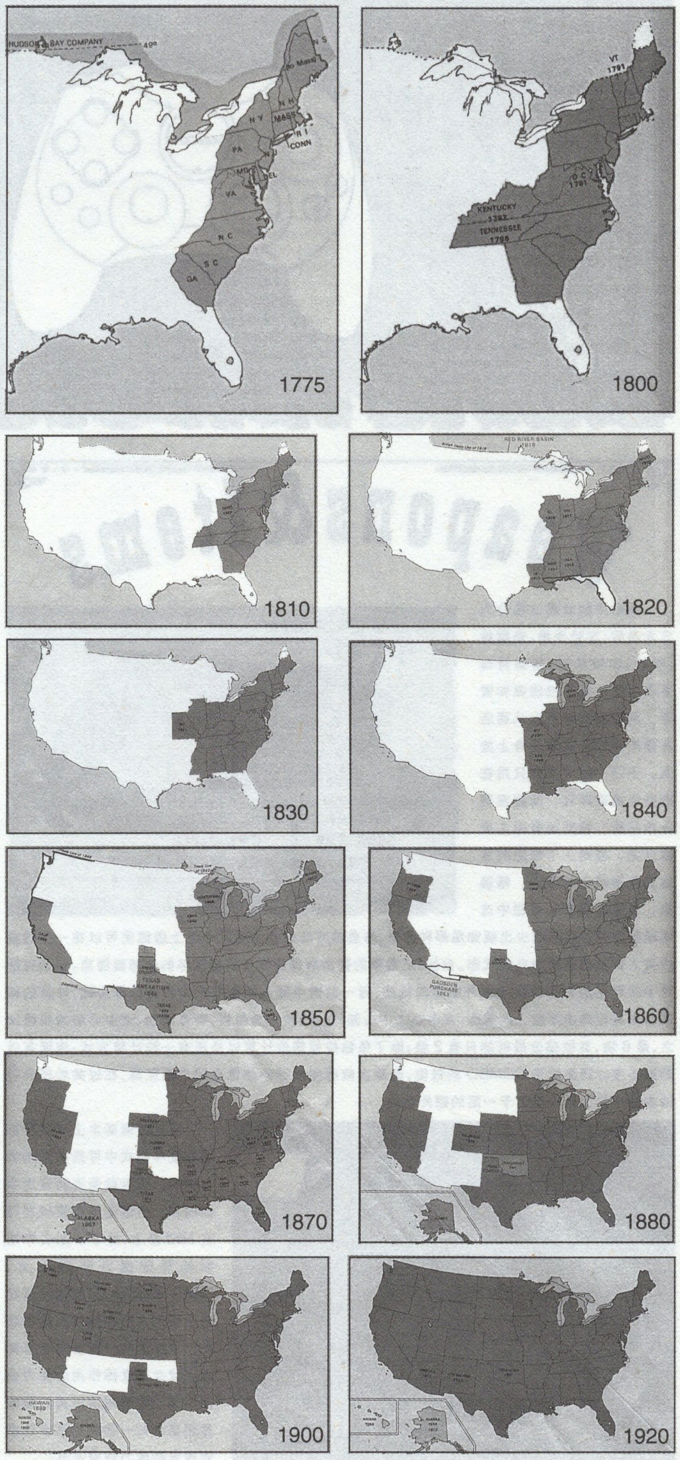
经过这百年西部拓荒，最后的结果就是，到19世纪末美国人口、农业和工业中心已经全面西移，同时把美国由一个弱小的国家推上世界经济大国的宝座，1895年其工业总产值已跃居世界首位。对边疆的开发作为一个重要因素在一个国家的发展中长期起作用，并与这个国家各方面的发展进程如此息息相关，这样的例子在整个世界历史也是绝无仅有的。马克思和恩格斯也曾这样描述美国西部开发的成就：“在英国需要数百年才能完成的那些变化，在美国只有几年就发生了。”



虽然事实上的西部拓荒和我们通常所了解的并不相同，但正如西部片里说的，“当事实与传奇相遇，留下传奇。”纵观整个美国西部开拓史，有激情，也有悲哀，有豪壮，也有残忍，但是好几代人开拓出的土地确实令美国成为了世界最强的国家。站在历史的地平线上看着那些拓荒者远去的身影，让我们向他们致敬。不论是牛仔、淘金者、农民还是印第安人。那个时代，在那片土地上，大家共同坚持的信念是理想，是自由，是永不放弃，是勇往直前……“美国西部拓荒”的精神，后来成为美国整个国家民族的精神。

OK，多谢大家看我罗嗦这么久，往下翻，是《荒野大镖客》的攻略。

附注：1775年起美国的版图扩张情况，可以清楚看到西部开拓的“成果”。

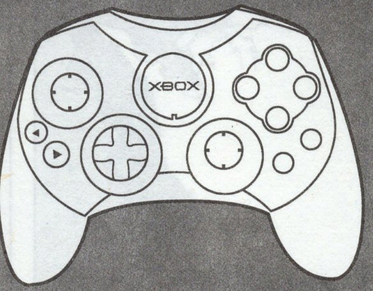


机种:X-BOX&PS2　类型:ACT　厂商:Rockstar Games　发售日:5月3日　文:短笛、$pike　责编:短笛

RED ◆ DEAD REVOLVER

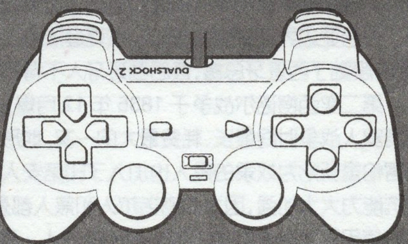
X-BOX 版:

左摇杆:角色移动/按下为下蹲
右摇杆:准星移动/按下发动 DEAD EYE
L 键:举枪
R 键:射击
Y 键:上膛
X 键:贴墙
A 键:跳跃
B 键:出拳
黑键:步枪狙击
白键:切换武器
十字键:切换武器
START 键:系统菜单
BACK 键:退出
回避操作:按住 L 键+左摇杆任意方向再按 A 键



PS2 版:

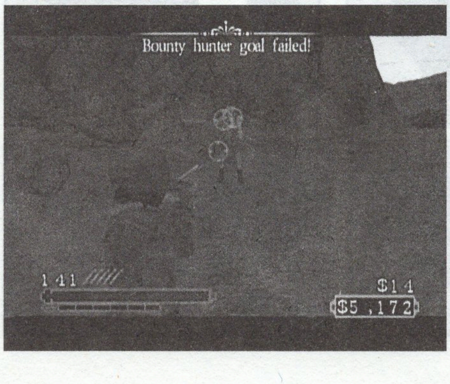
左摇杆:角色移动/按下为下蹲
右摇杆:准星移动/按下为狙击
L1 键:举枪
L2 键:切换武器
R1 键:射击
R2 键:发动 DEAD EYE
△键:上膛
□键:贴墙
×键:跳跃
○键:出拳
十字键:切换武器
START 键:系统菜单
回避操作:按住 L1 键+左摇杆任意方向再按×键



Weapons&Items

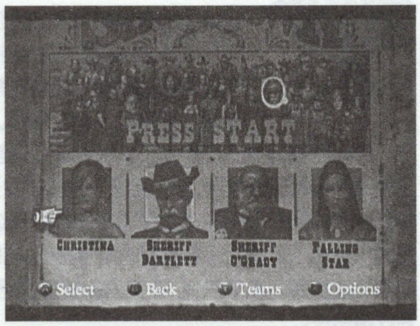
游戏中的武器总共分为三大类型:左轮手枪、来福枪(步枪)和特殊系,所谓特殊系中包括匕首、燃烧瓶和雷管。所有武器都可以从商店里面买到或者从敌人身上捡到,子弹一般来说就只用在战斗中拾取即可,无需在商店中补给。枪支都有耐久度的设定,当耐久下降的时候会直接影响枪的威力、精确度,具体表现在装备栏中这两项数值的状态条减少出现如图那种虚影,修复的方法是在此画面中按上膛键便可以花一定的金钱使之恢复到最初的良好状态。当然,所需要的费用数量是随着武器损坏的成都而提高。金钱在游戏中的取得的多少取决于战斗中你的枪法,每一颗击中敌人的有效子弹都会计算金钱,计算的标准首先是根据击中敌人的部位,其中以击中头部(爆头)价格为最高,有 8 块钱,击中心脏的价格次之,是 6 块,其他部位最低的只有 2 块;除了单独按照部位计算以外还有一种计算方式:连续有效的射击会计算类似于 COMBO 的数值,连续次数越多得到的结算金钱也就更高,在过关后还会根据本章中最大连击数给予一定的额外奖励。

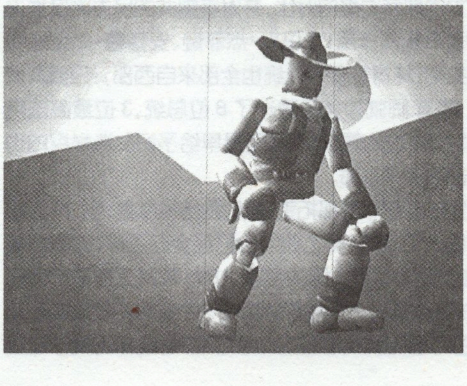
道具方面基本上都是用来增加乱斗模式中可选地图或者人物的,还有就是资料设定中的内容,少数道具是直接发挥在 Red 身上,除了个别文中提到的那些提升体力最大,DEAD EYE 最大。在战斗过程中击倒敌人后所掉落的那种画有红十字的瓶子或者盒子是拣到后就立刻发挥作用的体力恢复道具,在游戏前机关的版图里面都会有一些为照顾新玩家而放置的体力恢复道具。



Game modE

游戏中除了主要的“STORY MODE”以外还有“SHOW DOWN”模式,这个模式是一个乱斗型的模式,随着故事模式进行而不断增加新的规则、人物和地图,说道人物,就不得不感叹一下其人物的数量,那叫一个多啊!一开始在照片上看起来没什么人,但收集到最后站的就满满当当,包括 Red 的老爸,酒吧女招待等 NPC 都有,那些能力很高的 BOSS 级人物也都一个不少;另外还有一个资料鉴赏模式“JOURNAL”,这里面的内容主要靠故事模式中所买到的道具来不断增加内容,像人物背景资料、武器历史解说等等。最后游戏故事模式通关的话还会增加赏金猎人模式“BOUNTY HUNTER”,这个模式中所有可以选择的关卡都附加了不同的任务限制,而若成功闯过一关都会有一些不错的奖励,甚至连打开“无敌”的作弊模式都是奖品哦。同时在游戏通关一次后还会追加 HARD 难度,将此难度通关后还会增加一个“RED WOOD REVOLVER”模式,主角就会变成一个木头人……别以为这只是 Red 的“木头版”而已,他可是有自己的特殊技能的,DEAD EYE 和 Red 完全不一样,是——浑身着火,然后可以自由控制他去撞敌人,撞到的家伙就会中“燃烧属性”,持续被烧一段时间,威力还相当大的说。此招最值得一提的地方在于:咱是木头的,但是烧着后自己一丁点体力都不会消耗!感觉这是一个搞笑用的家伙……进入这个“木头版”模式游戏的时候请先做好心理准备,因为他的难度是同等于“VERY HARD”。建议先去赏金猎人模式里面将最后一关破掉,这样可以打开无敌的作弊模式,否则会吐血的说……





BULL'S EYE
CHAPER1

广袤的西部孕育着一代又一代的牛仔，这里充满幻想与自由，但同时也潜藏着黑暗与罪恶……

耐特.哈罗是一个牛仔，当还年轻的时候，他用自己的真挚与浪漫赢得了现在的妻子——印第安赤狼部落“落星美女”的芳心。但是当地的一些居民却也因此对他妒忌在心，为了避免不必要的麻烦，耐特便在离赤狼部落不远处的熊山住了下来，这一住，就是10余年，而他们的孩子Red，也已经长得高高大大了。

一天傍晚，外出工作多日的耐特回来了，拥抱着出门迎接他的妻子和儿子的同时，耐特告诉了家人他们终于在熊山发现了一片丰富的金矿。不过比起这个，小Red显然对父亲别在腰际的新枪更感兴趣。

“嗨，儿子，这把枪很棒吧。”

“是的，爸爸，我能拿一会儿吗？”

“要知道这是一组对枪，世上仅有两把。”

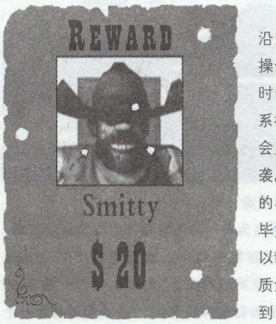
“那么另一把在谁哪里呢？爸爸？”

“在我的搭档Griffon那里，这对枪是为了纪念我们发现金矿而特地打造的。”

许久没有聚在一起的一家人显得非常地开心，可又有谁会想到就在他们沉浸在对未来生活地美好幻想时，不幸却也正在向他们悄悄逼近……

不幸起自枪声。

突然在家附近响起的枪声传到了正在河边练枪的Red耳中，心中不安的他急忙跑回去，映入眼帘的却是倒在血泊中的父母，燃烧的小屋以及一群土匪。愤怒的Red强忍着灼伤的痛苦，拿起火堆中父亲的爱枪。虽然打断了的头领的左臂，但同时自己也痛地昏死了过去……



可以自由活动后先沿路到河边去熟悉熟悉操作，在靠近酒瓶靶子的时候要选择是否进入联系模式，若不进入模式则会直接发展剧情：匪徒来袭。再顺路回到父母所在的小屋同父亲一起作战。毕竟是游戏的第一关，所以敌人“只有数量而没有质量”，在这里要尽快找到“爆头”的手感，这样可以一击将敌人毙命，过关后的评价也会很高。

Good评价奖励：OLD PISTAL强化

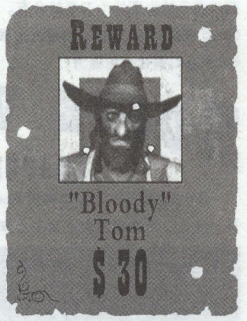
Excellent评价奖励：乱斗模式中增加Broke Creek地图

BOUNTY HUNTER
CHAPER2

无尽的荒野，一人一犬。人握拳，犬随行。

当年仍略带稚气的脸庞经过了在鬼门关前的挣扎和春秋的洗礼后已经变得凌厉，此时的Red已经成长为一个赏金猎人。

在荒漠的行进途中，突然一位老伯从平板车底下钻出叫住了Red，虽然荒野中锻炼出的警惕性让Red不经意就拔出了枪，不过似乎这位老伯只是一个卖武器的商人，现在正因为误入一群土匪的据点并被抢走了自己的物品而困苦万分。就在他向Red寻求帮助时，土匪中的两人又来寻事，并且还对Red发出了挑衅。经过一番激烈的战斗后，Red把这班土匪全部解决。卖武器的老伯告诉Red这些土匪其实值不少赏金，只要找到在Widow´s Patch的O´Grady警长就能领取。借了老伯的平板车后，Red便向着Widow´s Patch进发了。



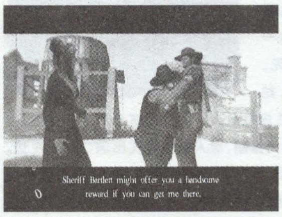
一开始从商人那里最好可以买一把匕首，以备近身战时之需。第一场战斗比较简单，活用那辆废弃的木板车和敌人周旋能轻松取胜。接着会出现四个使用步枪的家伙从远处狙击，第二个操作教学开始：靠近木板车按贴墙键利用掩体来躲避攻击，接着在贴墙状态时可以左右移动，当移动至掩体最边缘的时候可以用再打相应的方向能作出探头动作观察，也能按举枪键，此时会出现准星，（只要使用的是步枪，按下狙击键可以放大瞄准）当瞄准敌人后在按射击键便会闪出掩体进行射击，松开举枪键会再次撤回到掩体后面。利用这个战斗方式即可轻易将四个敌人（左边两个右边两个）击毙。接着是第三个操作教学：DEAD EYE。在举枪状态中按下相应的DEAD EYE发动键，移动准星对准对人身上的部位（比如头、腿、胳膊等等）后会自动锁定（呈红色锁定准星），最多可以同时有六个锁定点，最后按下射击键便会在一瞬间把子弹都射出去。由于发动DEAD EYE后“时间”会变慢，所以锁定敌人很简单。每发动一次消耗一格体力下方的DEAD EYE能量，只要不断攻击敌人就会慢慢开始蓄积该能量，其中“爆头”蓄的能量最多。之后便是BOSS战，同时对付三个流氓，多利用掩体即可乐胜之。

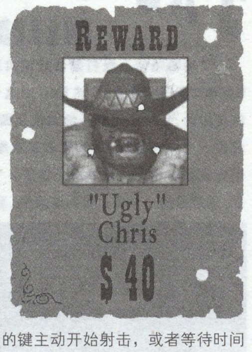
Good评价奖励：在乱斗模式中可以选用Bloody Tom

Excellent评价奖励：在乱斗模式中可以选用Big oif

UGLY STREETFLGHT
CHAPER3

找到了O´Grady警长后本以为能顺利地拿到赏金，可是没想到这个城镇早就被绰号为“丑脸”的克里斯一伙强盗搞得一团遭。虽然很感激Red为民除害，但镇上实在没有多余的赏金能支付给他。就在Red还在和警长交涉时，一群无事的流氓对跟着Red的那条狗动手动脚，尽管那条狗跟着自己的时间并不长，那些侮辱却也让Red感到愤怒。这些流氓正是“丑脸”克里斯的手下，一番激斗后Red摆平了连同队长在内的这帮庸才。克里斯看到部下一个个被打倒后非常恼怒，并口出狂言号称自己难以击败，不过在Red凌厉的弹雨下他肥胖的身躯还是倒了下去。就在以为一切平息之时，警长的女儿突然显得非常着急，原来在刚刚的战斗中父亲不小心被击中了，而最近的医生也要在布林斯通才能找到，O´Grady警长告诉Red如果他能陪着同去的话，那里的Bartlett警长会给出一笔丰厚的报酬。将信将疑中，Red搀扶着O´Grad走出了Widow´s Patch。





经过三场战斗后会有一个操作教学：拔枪决斗。在画面上下黑边都消去以后推左摇杆的下（将手伸进枪套）再推上（拔出枪），然后便是控制准星锁定敌人，当准星是黄色的时候即使锁定了也不会命中，只有呈红色的时候才是有效锁定，最多可以有6个锁定点（左轮只有6颗子弹），锁定后可以按下发动DEAD EYE的键主动开始射击，或者等待时间到自动射击。教学完毕后是一个小BOSS战，一整个6发的DEAD EYE便能送他升天。最后是BOSS战，BOSS会将镇长抗在肩上作盾牌，切记不能伤了镇长，他的体力在画面左上，如果镇长完了，那么游戏也就完了……只要注意瞄准即可。

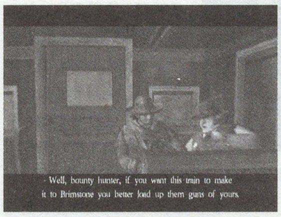
Good评价奖励：在乱斗模式中可以选用Chirs

Excellent评价奖励：在乱斗模式中可以选用Widow´s Patch

RAILROADED
CHAPER4

顺利地搭上了去往布林斯通的火车，尽管Widow´s Patch离布林斯通的路途比较漫长，不过O´Grad警长自信自己能熬过这段旅途。Red乘这段时间也向火车中的旅客打探了布林斯通的基本情况，得知那里非常热闹，能找倒很多不错的工作机遇，同时也有很多和自己一样的枪手。

突然间，后车厢中传出一声尖叫，“有土匪劫车！”不用O´Grad说明Red自己也知道，如果不把这些土匪赶出车厢的话就不可能顺利到达布林斯通。就在思量着如何行动时，一个声音喊着“只要没有人逞英雄，大家都会没事”，但当看到Red锐利地眼神后手却开始不由自主地发抖。这样的对手在决斗中的结果只能是被别人爆头，而这位老兄也只能在地狱中抱怨自己遇见Red这样的枪手了。



爬上火车车顶后，Red发现火车的速度似乎越来越快，便前往车头的引擎室一探究竟。原来由于刹车问题，火车的速度已经快得要冲出铁轨了，在Red的帮助下，司机终于在千钧一发之际成功减速。不过麻烦事远没有结束，劫车的土匪也发觉到车头出现了什么问题而相继出现，为了保护司机能让火车顺利到达布林斯通，Red开始了与土匪们你来我往的拉锯战……就在Red体力不支而且弹药也快用完的时候，到站员洪亮的嗓音让他松了一口气。火车终于到达了布林斯通。

先和车上所有人都对话，之后便进入一场很简单的拔枪决斗。解决完那个废物后Red便翻上车顶，一路向车头赶去，注意这里出现使用燃烧瓶的敌人，尽量在远距离击毙之。赶到车头后会进入保护火车司机的任务，坚持三分钟。尽量不要让马匪活着爬上火车是能坚持下来的基本原则。

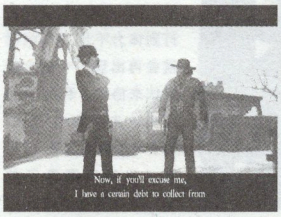
Good评价奖励：OWL RIFLE强化

Excellent评价奖励：在乱斗模式中可以选用Rico Pedrusa

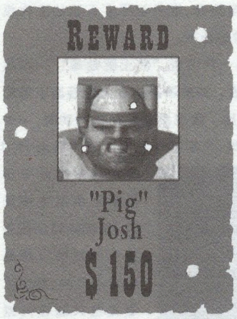
CARNIVAL LIFE
CHAPER5

车站外，Bartlett早已等候多时，在O´Grad发来电报中他已经了解了基本情况，看到Red和警长都顺利到达后，Bartlett显得放心了很多。在接过O´Grad并在把他送到医生那里去之前，Bartlett警长让Red在过些时候到他的警属去一次，似乎有什么事要找Red商量。

原来，Bartlett警长所管辖的区域中有一群非常凶残的亡命之徒在到处破坏布林斯通内的治安，由于O´Grad在电报中对作为赏金猎人的Red评价非常之高，因此Bartlett警长希望能借助他的一臂之力来铲除这帮亡命之徒。当然，作为报酬的赏金也会非常地优厚。见Red没有拒绝的意思，Bartlett又继续说道可以先拿“肥猪”乔什开刀，乔什是个凶残的暴徒，同时也是个玩马戏的怪人，炸药是他的拿手武器。就在Red准备出发前，Bartlett警长又似乎想起了什么，告诉Red要注意一个英国佬并若有所思地自言自语道，“他还不知道自己正在追逐一群多么可怕的暴徒……”



循着警长给出的方位，Red来到了"肥猪"乔什的据点，在那里他看见一位身穿英国传统礼服的男人被困在一个高挂的木笼内，估计这人就是警长提到的那位英国佬先生。在解决了附近的一些看守后，Red救出了英国佬，不过刚才的枪战明显引起了"肥猪"一伙人的注意，大批的暴徒向这个地方赶了过来。英国佬看到了高地上的一挺机枪后自告奋勇地掩护Red并让其尽快赶去抢占机位，经过一番苦战，两人终于把不断从马戏车里冒出来的"肥猪"乔什一伙人打败了。事后，英国佬向Red表达了自己地谢意，并称如果有什么需要帮助的地方自己会尽力。但是现在他似乎要去有些事要去找佩雷教授和他的马戏团，有些私人恩怨需要了结。



本关开始到达的小镇将是以后咱们的大本营，先熟悉一下环境吧。有枪械店，道具店，裁缝店，酒吧等等场所，只要门上有块红色的标记就是可以进去的门。去警局领过任务后便要开始本关的任务了。一上来被吊在笼子里面的英国佬只要到笼子对面的小二楼废墟上朝笼子下方的锁扣上打一枪就可以了；然后开始清场吧，敌人都是些很矮的小丑，速度比较快，所以最好不要用步枪。清场后进入BOSS战，打此BOSS有一个诀窍：和英国男人站在一起，然后面朝架有重机枪的土坡，每过一会BOSS就会从那后面出来绕一会，此时就是攻击的机会，打完一梭子弹后他正好躲回去，一会又再出来……如此反复即可搞定之。

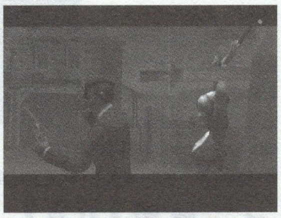
Good评价奖励：DEAD EYE最大值上升

Excellent评价奖励：在乱斗模式中可以选择josh

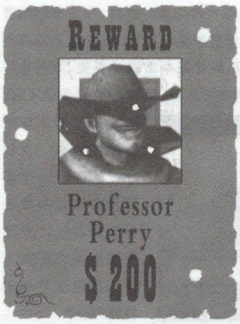
FREAK SHOW
CHAPER6

在结束了和Red的并肩作战并步行了数里后，英国佬来到了一个小镇上，他的名字叫Swift，为什么他会来到西部以及来干什么，还不太清楚，只知道他目前在追逐着佩雷教授一伙人。

小镇上一位女性的呼救声引起了Swift的注意，那位女士似乎被一群土匪绑了起来。就在Swift准备解救这位女士时，一把匕首从他的脸庞突然擦过。从身后的小屋内出现了一个玩火的暴徒，似乎非常的危险。好不容易让那人的焰火表演结束，一个熟悉地声音突然从女士背后的大木桶中传出，原来佩雷教授就躲在其中，激烈的战斗自然是不可避免的了，虽然佩雷教授拥有自己开发的一种恢复体力的药品，当最后仍是不敌Swift。



在消灭了佩雷教授一伙后，Swift成功救出了最初被困的女士，她的拥抱与感谢虽然也让Swift高兴，但现时他最需要的还是一点赏金。女士告诉Swift如果拥有他那种枪法钱根本不是问题，最近布林斯通正在举行一个枪手大赛，冠军能获得相当于5000美元的金币，以Swift刚才的枪法这些金币必如囊中之物。听到这个消息后，Swift似乎看到了解决金钱危机的希望。



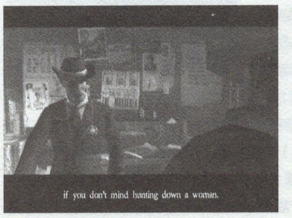
本章难度并不是很高，任务也很简洁单一，但是战斗时间很长，做好心理准备。上来先是一个用刀的小BOSS，当把他打到体力不足30%的时候会再出现一个喷火的家伙来协战，利用Swift超高攻击频率的DEAD EYE可以瞬间全灭之，乐胜。之后出现真正的BOSS，这厮会"瞬间移动"估计是障眼法之类的东西，他本身攻防都不高只是会有三次召唤杂兵和三次体力恢复，所以说要做好打持久战的心理准备。持久战时的子弹不用怕用光，打小丑就能得到，体力补充方面只要干掉出现的小刀手就会有。

Good评价奖励：增加体力最大上限

Excellent：强化步枪能力

ROGUE VALLEY
CHAPER7

Bartlett警长似乎没有料到Red这么快就解决了"肥猪"乔什，此刻还正在把腿搁在桌子上享受闲暇时光。



"干得真是不错"，警长拍拍Red的肩膀，"如果你再这样继续干下去，保证你马上就能拿到那笔赏金了。有兴趣再去追捕以个女匪吗？""当然，你也可以不当她是个女人……"警长又开始了他的自言自语。

这次的赏金目标名叫贝西亚，她据点的附近都是些狭长的山谷和难走的山路，沿途解决掉不少的手下后Red终于来到了一个较为宽广的平台，不过这里可不是休息的好地方，因为两个枪手正向着自己拔枪挑衅呢。解决掉这两人继续前进一会后，Red听到了求救声，一个路人似乎不小心踩空，现在正在崖边苦苦挣扎。略施援手把他救上来，才发现这位路人就是以前碰到过的商人老伯，在知道Red此行是去对付贝西亚后，老伯向Red指明了一条近路。顺着老伯指出的路，果然不一会儿就到了贝西亚的老巢，虽然不得不承认她确实既彪悍又很强，但毕竟仍不是Red的对手。尽管也知道贝西亚只是外表像个女人罢了，不过Red还是讨厌对女士下杀手，扛着昏过去的贝西亚，Red走出了这片山谷。

本章内容有点潜入的味道，记得多多利用山地的石头作掩体就好。第一个难点在于这里遇到的拔枪决斗要同时面对两个敌人，每人赏一枪位置靠胸口以上就可以搞定，准星尽量稳点就好。之后会遇上第二章出现的那个商人，若是和他一起穿过山洞后他被打死，那么你什么都得不到，如果你先他一步出山洞并先将敌人干掉保住这个商人的小命，他就会给你1500块钱作为报酬，敌人的位置在出洞口后的左边。紧接着便是本关BOSS，此BOSS有两种打法：1、瞄的准的话全部打中她头部，三枪即可结束战斗；2、用拳头和她拼，因为这BOSS的设定很奇怪，任何枪支只要不是打中头部都特别低，还没有拳头来的伤害高。

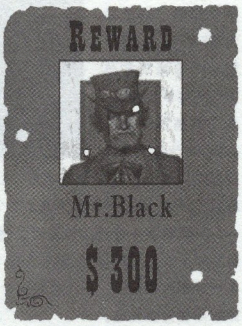
Good评价奖励：在乱斗模式中可以选择cooper

Excellent评价奖励：在乱斗模式中可以选择Bad Bessie

THE CEMETERY
CHAPER8

"哈哈哈哈，我打赌你搞定贝西亚一定花了不少时间。"Bartlett警长打趣道，虽然Red对这个玩笑有点窝火，不过事实却是如此，也只得任警长继续他后面的发言了。"只要在能抓住最后一个暴徒的话，你就能拿走丰厚的赏金了，"也许警长也觉得玩笑有点过火，开始谈正事了。"人们通常都叫他布莱克先生，很奇怪的一个人。因为老实说，我根本连他到底是活人还是死人也搞不明白，不过可以肯定的是他杀害了很多镇上的良民，因此必须受到制裁。"

在到达布莱克先生的据点时，Red就明白为什么Bartlett警长弄不明白他到底是个死人还是活人了，因为这个据点根本就是一个鬼镇，破旧的木质结构房屋，莫名回荡的钟声都让一般人不敢靠近这里，就连和Red战斗的那群匪类也是一脸的鬼气。在采用拔枪决斗解决掉了三个看似小头目的"活僵尸"后，得知布莱克先生真正的藏身地点是在山坡上的坟地中。连战斗都喜欢用铁皮棺材做武器的布莱克先生还确实有点死人的味道，不过这并不表示他真的是个不惧枪弹的不死族。一番激战后，这回布莱克先生真的变成了一个死人，死在他最喜欢的棺材里，想必他也没什么好遗憾的了，一脚踢上棺盖的Red如是想着。



到目前位置难度最高的一章。本章敌人攻击意识相当强，而且都很耐打，不是爆头的话都不会在三枪之内倒下。而且人很多，所以一定得充分利用两边废旧的小楼来作掩体，之后各个击破之。在清光所有敌人后先是迎来一场拔枪决斗，一对三。输了的话仍然可以继续战斗，不过体力就会只剩一半不到。也无所谓啦，三个乌合之众能有什么能耐，稍微和他们绕绕圈子就可以使他们全部分散开，接着就各个击破吧。

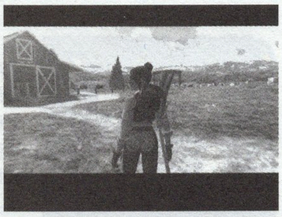
本章的最终BOSS在墓地里面，使用棺材里的一挺重机枪，先将四个喽罗干掉，之后就以他为圆心绕着跑吧，只要不停下来他就打不到你，要不了多久即可搞定。

Good评价奖励：在乱斗模式中增加Ghon Town地图

Excellent评价奖励：在乱斗模式中可以选用Mr.Black

RANGE WAR
CHAPER9

对Red顺利清除了镇上的3个最大威胁的表现，Bartlett警长显然感到非常满意，对Red是赞不决口。不过比起空洞的马屁，Red更想要的只是他所应得的那部分赏金。但是从警长那里得知替银行运输黄金的马车似乎还没到，因此Bartlett只能写了一份说明，让Red自己去银行经理皮伯蒂那里走一趟。

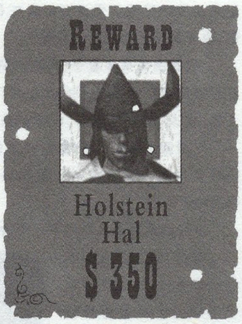


而正当Red在警署内为不能马上拿到赏金而恼火的同时，银行里有一位女士同样非常的恼火。女士的名字叫ANNIE STOAKES，是熊山上一座农场的主人，由于欠银行一笔5000美元的资金，农场正面临着被收购的危机。"我只需要再多一个星期就可以了！可是那个州长却在用金钱贿赂我的农夫们出走，没有他们我想干什么也干不了！""那你不如把农场卖给州长，而且这样你自己也能够搬进城镇，在酒店找一份活干。"银行家如此劝说道。Annie提出要见州长本人并延长一个星期期限的愿望被阻后终于忍无可忍，破口大骂。"那个狗娘养的狗P州长，脑子里除了熊山的金矿外就不剩其他东西了吗？"说完就愤怒地走出了办公室，而此时Red正好刚进来听见了"熊山与金矿"这两个对他十分敏感的词。

银行这方面的资金划拨看来也存在一些问题，不过此时Red的兴趣已经更多地在刚刚那位女士身上了，追问了她的住址后，Red抛下一句在我回来前最好把钱准备好的话后也走出了办公室。

回到了农场的Annie看到自己最信任的山姆也被州长给挖走了，还来不及沮丧，一间农房突然着火了。而农场里更多出了很多凶神恶煞之辈，虽然是一介女流之辈，但凭着矫健的身手和牛群的帮助，Annie还是成功地击退了这帮土匪，但是很多农房却都已经无法挽救。

Red来到了Annie的农场，可是Annie好像并不知道有关熊山金矿的事，不过她却告诉Red可以去布斯通的酒店问问看，那里"大嘴巴"很多，消息也比较杂。或许是当作情报的回礼，Red把警长给他的5000美元证明留给了Annie后就离开了，只留下Annie一个人在那里惊愕……



此时去和镇上的小报童对话就可以从他那里花 1500 块买到怀表，作用为增加 DEAD EYE 最大使用次数。去警局和银行分别触发剧情后操作角色会转换成 Annie，本章首先的任务是清掉侵入牧场的所有敌人，其中两个骑马的只要打中腰上部分就可以把他们打下马，另外两个人在牛棚里面的横梁上。接着是要放出所有牛，枪击所有栅栏的把锁处即可，注意，有两个栅栏中藏着敌人，还有不要被冲出的牛给撞到，很痛的说。放出牛以后又会出现敌人增援，此时咱们可以当真正的“牛仔”了，靠近放出的牛按贴墙键即可骑上去！牛的冲击力相当高，可以直接用牛撞丫们的！“爽”字就是这么写的：）紧接着在河对过还会有一批敌人出现，利用草堆作为掩体可以轻易全灭之。

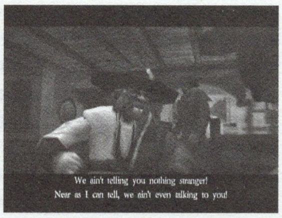
最后出现两个骑着牛的家伙，是 BOSS。其中一个会驱赶牛群，此时要注意躲避疯狂的牛群。另一个会使用套索，尽量保持距离再进攻。

Good 评价奖励：在乱斗模式中增加 The Ranch 地图

Excellent 评价奖励：在乱斗模式中可以选用 Holstein Hal

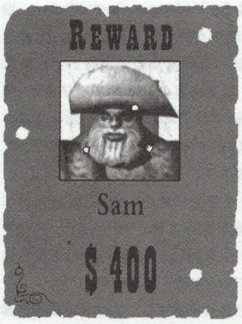
BAR FIGHT
CHAPER10

就像所有酒店都是最好的情报交流地一样，布林斯通酒店也承担着这部分功能。比时此刻，三个男子就围坐在一张圆桌前讨论一个独臂人的问题，“如果我也掉了一只手臂的话……不过装台大炮太夸张了吧？”“你根本什么都不知道，就我所认识的那个男人，只有大炮才配得上替换上他失去的那只手臂！”三人中有些年纪的老牛仔如此说到。听到这里的 Red 忍不住了，上前询问那位男子是如何失去他的手臂？不过显然作为陌生人的 Red 在那里有点不受欢迎，那些人根本不卖他的帐。血气的牛仔们遇在一起，原先的询问就是会这样变成口角，最终形成械斗的局面。可是拳头和酒瓶毕竟代替不了决斗时的手枪，在收拾完外面的人群后，Red 接过刚才受自己保护的女招待递过的枪，朝里间走去。



老牛仔和 Red 的拔枪决斗自然是 Red 获胜，可就在其后一场混乱的枪战 SHOW 已经快要临近尾声时，Bartlett 警长也同时拿着枪出现在了 Red 的身后……作为滋事者的 Red 理所当然地被没收了枪支，投进了监狱。可 Red 显然仍不死心，期望能从警长那里得知更多有关独臂人的消息。本来不以为然的警长在得知 Red 的亲人被独臂人所害后，突然站起来问道，“你难道是耐特.哈罗的儿子 Red？我听到谣传说你还活着，不过我从没相信过……”警长的这番话让 Red 知道他一定知道些什么事，迫不及待地问起了家人受袭的原因。

“一切要从 12 年前说起，当时美国骑兵队开始对南部边境发动袭击……”警长慢慢坐回到坐位上，开始讲述这段过去的故事……



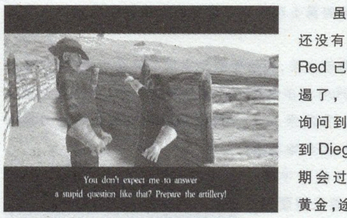
上来是一场酒吧里面的混战，此战的目的在于保证三个酒吧女招待的安全，她们的体力显示在屏幕左边，一定要时刻观察。混战虽然不能用枪，但是可以使用拣到的酒瓶当远程武器砸出去，或者使用酒瓶近身搏斗。在战斗途中若是去二楼那个有两个女人洗澡的房间和她们谈话便可以花 1500 块买个澡盆，作用是增加体力上限（－ －lll）。打倒所有人之后此战告捷，接着进入里屋开头就是拔枪决斗，然后两场枪战，最后是 BOSS 战。BOSS 战前半部分敌人都是在二楼，BOSS 会向下砸酒桶，只要躲在角落里面即可轻易对付，后半部分 BOSS 会到楼下来，这里就比较简单了，引诱他撞到墙上或者桌子上后便会出现硬直，此时就是教训他的时候！不消多时即可搞定。

Good 评价奖励：在乱斗模式中可以选用 Dan

Excellent：在乱斗模式中可以选用 Sam

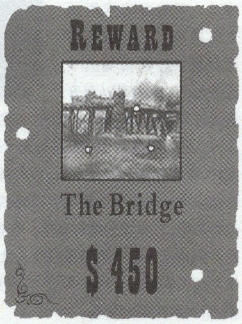
THE TRAITOR
CHAPER11

“那是在美国对南部边境发动袭击的时候，当时在前线指挥的将军名字叫 Diego，由于战线非常吃紧，敌军的数量也远胜于己方，于是他便下令把 Rio Grande 河上的桥炸掉。在炸掉桥后不久，部下们发现了一个未穿军装的过路人穿过了河流，就在 Diego 把这人判为间谍准备处死的时候，那人喊到自己知道有一个地方有很多很多金子的话引起了他的兴趣。原来就在这里的边境地区存在着一笔巨大的金矿资源，作为发现者的他愿意以一半的金矿来换取他的性命。不过同时他也说明了自己只拥有一半的金矿拥有权，另一半则属于和他一起发现的搭档耐特.哈罗，贪心的 Diego 为了把自己 4/1 的金矿变为 2/1，于是准备杀了耐特从而与那位过路人共同拥有整座金矿……”



虽然警长的话还没有完全说完，但 Red 已经是怒不可遏了，他向 Bartlett 询问到哪里可以找到 Diego。“他每星期会过来给州长送黄金，途中会在魔鬼叉路(Devil´s Fork)让他的马匹休息一会儿。但是他的马车简直就像一座移动碉堡一样坚固，想杀他不是件容易的事……”话虽这么说，不过 Bartlett 警长却一边为 Red 打开了牢门。“如果你能把他带过来，不论死或……，死尸也没关系。你的罪名就一笔勾销。”

“非常感谢。”Red 面无表情地吐出了四个字。



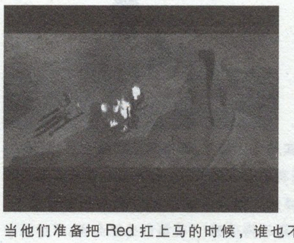
战场，真正的战场！所以要注意别被炮弹轰着，不然离死就不远了……开始战斗坚持一会后会改变作战目的，使用“大胡子”的 DEAD EYE 将敌方的炮台全部炸掉，在这场战斗中的 DEAD EYE 是无限的，所以对付杂兵来不及的时候也可以放开了用 DEAD EYE。最后的目的是保护两个我方小兵在桥下安放炸弹，直至他们安全装完所有炸弹为止在桥下和前来骚扰的敌兵周旋可以避免被流弹击中。

Good 评价奖励：在乱斗模式中增加 The Bridge 地图

Excellent 评价奖励：增加体力上限

SUNSET CANYON
CHAPER12

虽然起名为魔鬼叉路，但是那里的地形并不是太过复杂。可能是由于太过愤怒，在成功摧毁了暮日战车，准备找出 Diego 时，Red 并没有察觉副官 Daren 上校正在背后悄悄逼近。



大意在牛仔的世界里只会导致失败。就在 Daren 准备结果 Red 时，Diego 将军叫住了他。“让他活着，我有事要问这个人，把他带到金矿去。”可就当他们准备把 Red 扛上马的时候，谁也不知道在高坡的另一处，有一个身影正在暗处看着他们……

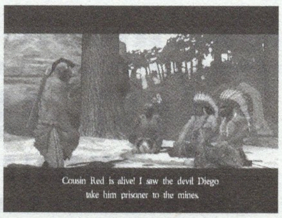
本章比较短，开始后先干掉两个巡逻的杂兵，然后直接上左边的废墟处将那里的一个杂兵解决掉，接着骑上那匹马，BOSS 就出现了，是一辆马车，左右两侧的车窗里面会不断的出现敌人来攻击，车后面架着一挺机枪，如果只是想过关的话，随便站在一个高地上守株待兔，等他开过来再射击即可。若是想拿高等级评价的话，就必须灵活运用 DEAD EYE，最好在骑上马引出 BOSS 之前多杀几个敌兵蓄满 DEAD EYE 的能量，然后需要注意只有击中驾驶马车的家伙才算命中，其他部位虽然也损血但是不会记入过关后的命中率评价里面。

Good 评价奖励：增加双抢的威力

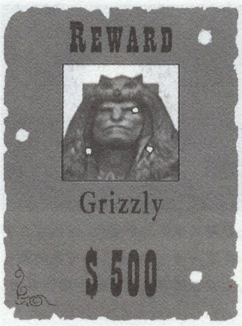
Excellent 评价奖励：增加步枪的威力

BEAR MOUNTAIN
CHAPER13

原来前面在高地监视着 Diego 和 Red 的人是当地印第安民族赤狼部落中新一代的领袖“影狼”(Shadow Wolf)。在了解到 Red 依然在生后的他马上向族中的长老汇报了情况。Red 的母亲由于以前是赤狼部落之花，虽然族中一些人对其嫁给了 Red 的父亲耐特有点不满，但在得知她被害后族民却都显得非常愤怒，同时也一直在寻找谣传仍在世的遗子 Red。这次看见 Red 落入恶棍 Diego 之手就更不能袖手旁观了。



暗夜中的行动是影狼最擅长的，在避过了层层的守卫后，他成功地潜入了 Red 所在的矿山中……



本章的内容以潜入为主，顺着地图上深色的道路一直走到头即可进入 BOSS 战。别看这个 BOSS 身体很肥胖，但是动作相当灵活，一般来说都是在几个图腾柱上跳来跳去，使用飞刀攻击，用弓箭将他射下来后他会扑过来用爪攻击，可以用回避躲开，基本上没什么难度，注意躲闪即可。

Good 评价奖励：在乱斗模式中可以选择 Shadow Wolf

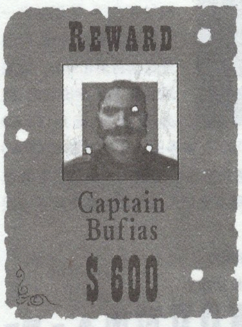
Excellent 评价奖励：在乱斗模式中可以选择 Standing Snake

THE MINE
CHAPER14

在 Red 醒来时已经是身在囚室了，囚室中还有另一个被 Diego 抓来的士兵，就在他还在向 Red 抱怨着什么的时候，影狼出现在了囚室的门口。撬开了囚室的门后，士兵向 Red 说道自己会赶去布林斯通，并立刻请求骑兵队来支援。由于大家一起行动目标会过于明显，因此三个人就分别行动，影狼告诉 Red 他会在 Diego 的碉堡内等着与他会合。

矿山内地形非常有利于潜行，就在 Red 慢慢向 Diego 的碉堡潜行时，一个女子的求救声引起了他的注意，那个女子也是被抓来后囚禁在这儿的，虽然替一个素昧平生的人冒风险不是件明智的事，但是所谓好心有好报。在

替女子找到钥匙的同时,Red自己也发现了去到碉堡的钥匙。在以拔枪决斗的方式解决了三个看守的小队长后,Red来到了一个巨大的矿洞中,这里的守卫是Diego将军的亲信布菲亚斯上尉和另一个队长,不过即使是军人出身,他们仍不是Red的对手。在看了看周围的情况后,Red扛起布菲亚斯上尉把他扔进一辆矿车中,粗暴地撞开一扇木门后随着矿车消逝在昏暗的矿道中……



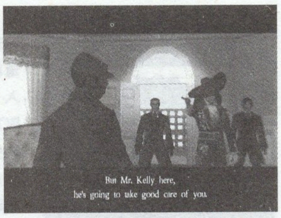
本章依旧是以潜入行动为主,毕竟是脱出战,所以还是静悄悄的为妙。上来咱们能用的就只有小刀,利用贴墙掩体将第一个路口巡逻的三个小兵都干掉后从左边岔路口尽头的桌子上可以取得钥匙,进入正前方路口的门以后就可以从菜单里面打开地图,顺序拿钥匙、开门一路暗杀过去,尽量不要惊动敌人,否则子弹会不够用的。救下那个女的后再与其对话可以花1块钱买个kiss,作用是提升HP最大上限,同时体力也会恢复满哦~。进入最后的房间后先是一场拔枪战,一对三,小有难度,不过即使输了也没关系,可以继续战斗,只不过是体力只剩一半而已,利用DEAD EYE可以乐胜。接着便是BOSS战,一个使枪一个使燃烧瓶,不过两个人分的比较开,所以各个击破不是什么难度。

Good评价奖励:在乱斗模式中增加The Mine地图

Excellent评价奖励:在乱斗模式中可以选择Fawler

HELL PASS
CHAPER15

士兵还算顺利地逃出了矿山,也许是运气重新回到了自己的身边,他在路上遇到了一架马车。虽然马车并不是去往布林斯通的,但是却也能捎带到离镇上不远的地方。途中尽管有受到马贼的骚扰,不过士兵和马车还是顺利地到达了布林斯通镇外。士兵很感激马夫对他的帮助并宣称只要Griffon州长知道马夫曾帮助过他的话一定会给予奖赏,不过马夫显然并没有把这事放在心上,在祝士兵一句好运后,便驱车向自己的目的地前进了。

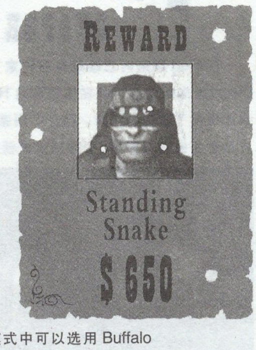


经过一番波折后终于见到州长的士兵马上报告了事态的严重性,并要求立刻出动军队去消灭叛军Diego将军一伙人,就在士兵仍在向州长陈述时,门外走进了三个人,为首者带着一顶黑色的墨西哥帽,显得非常阴沉。

"士兵,你也许搞错了,"Griffon州长缓缓说道,"Diego将军是我最重要的捐助者,怎么会是叛军呢?"

"你问问那边的Kelley先生就知道了,他会告诉你答案的……"

回过头去的士兵没有看到他所想要的答案,等待着他的只是一把左轮手枪……



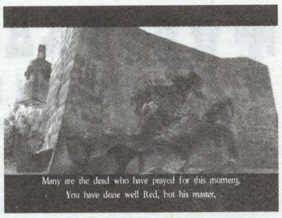
本章的任务只有一个——活着走出到处都是印第安匪徒的山路。在马车上原来的跳跃键就变成了趴下,可以躲避子弹,不过需要注意的使马车也是有体力限制(屏幕左上)。当进入山地后要活用他的DEAE EYE来大面积杀伤那些站位比较集中的印第安人。

Good评价奖励:在乱斗模式中可以选用Buffalo

Excellent评价奖励:在乱斗模式中可以选用Gabriel Navarro

FORT DIEGO
CHAPER16

Red和影狼在Diego的碉堡中会合了,不过等待着他们的不是庆祝欢聚的烟火,而是满天飞舞的子弹。"如果再这样继续下去,等到援军来的时候恐怕也只能让他们替我俩收尸了。"分析了形势利弊后的影狼说道。"我去吸引他们的火力,你去在这些残壁中找出一条路来,把他们消灭掉!"影狼的作战非常成功,Red一举消灭了碉堡中所有的敌人,可是就当两人准备松一口气时,Diego的副官——上校Daren又一次悄悄的从背后闪出,只不过这一次他偷袭的对象换成了影狼,而目也没有Diego将军的阻止。

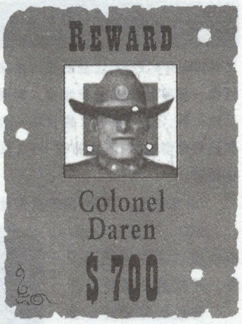


寂静地荒野中响起的枪声非常清脆,可此刻在Red耳中却是如此地刺耳。影狼倒下了,Daren踩在他地身上发出了狂笑,而此刻Red也发现到原来Daren上校只有一只右臂……

愤怒的力量具有暴虐的破坏性,在Red的愤怒面前,Daren上校很快就被射杀了。Red抱着影狼已经奄奄一息的身体,拼命地为他止血,尽管连Red自己都知道这根本没用……

"很多被他害死的人都等着这一刻的来临,你干得很好,Red……咳咳,不过他的上司,Diego依然在逍遥法外!……咳咳,我的亲人,那是Diego的战争列车,去吧,用你的手来终结这一切……"赤狼族的勇士在说出了最后的期望后永远地闭上了眼睛。

影狼死得很光荣,相信他的先祖们一定会为他骄傲,拔出影狼的爱刀,Red缓步向Daren的尸体走去。"人民永远会记住你的英勇的,我的亲人……"Red用尽全身的力气把刀插向Daren的尸体,静静地说道……



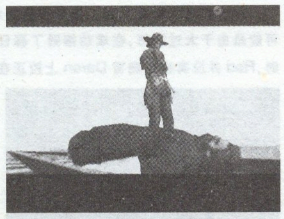
本章战斗的前半段比较有难度,首先需要保证Shadow Wolf的安全,看看周围环境吧,前方是一挺重机枪,左边阳台上不断出现使用步枪的敌人从高处攻击,然后四周还有若干敌人的围攻……短笛在这里用的方法是可以行动后直接跑到重机枪那扇墙的下面的角落,这样可以避开重机枪的攻击,然后就清场吧,一定要快,Shadow Wolf是撑不了多久的。清场完毕后从左边那个阳台爬上去进入院子的外围屋内,室内战就相对简单些,多利用墙壁即可。注意,当遇到没有路可走的时候就观察前方挡路的杂物堆,里面会有一个TNT的炸药桶,击破炸药就有路了。最后可以到达重机枪的位置,使用重机枪把下面所有增援的敌人全灭后BOSS出现。BOSS除了攻击力高以外没什么可怕的,只要看到他俯下身子就立刻回避,否则会中他的炮弹。

Good评价奖励:增加体力上限

Excellent评价奖励:在乱斗模式中可以选用Colonel Daren

DEVILS AND ANGELS
CHAPER17

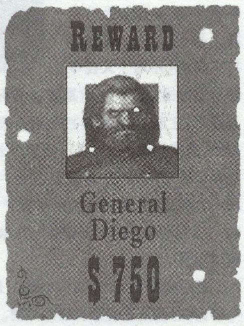
朋友的死不可悲,可悲的是不能完成朋友的托付。Red没有忘记影狼的遗言,策马沿着铁轨狂奔,为的只是完成朋友那最后的心愿。



"你们都不会拿枪了吗?"Diego将军对着车厢内的士兵们怒吼到,"够了够了!谁能拿下那个该死的牛仔的人头我就赏他1000枚金币。"虽然Red确实很让人棘手,但拥有数车厢士兵的Diego还是觉得自己说话还有那么点底气。不过在当装载着士兵的后几载车厢真的被Red给弄脱离了后,Diego真的开始慌乱了,"异族人,想干掉我你还早得很呢!"虽然口头这么说,不过话中却让人丝毫感受不到一点自信。现在的Diego只感到自己将军的威势在Red每一轮的扫射后都变得越来越微不足道。终于,哀兵必胜的奇迹还是没有出现在Diego的身上,如果要怨的话,也只能怨因为他是个将军了。

"我有很多很多金子,只要你饶了我我就把他们全部给你"已经被吓瘫在铁轨的Diego此刻只会挪着身子往后退了,"威士忌,女人,精良的武器,任何你想要的东西,求求你不要杀我……"看着Diego因为害怕而扭曲的面孔及挪行的丑态,让Red觉得现在似乎在和一条狗说话。"你刚刚说什么来着?Partner?"

寂静的荒野上又响起了一声清脆,是的,真正的枪声……



经典的西部马追车的枪战场面。一上来可以不用理会窗口里面的敌人,一直冲到运兵前的那节平板车厢旁,尽量靠近,可以用贴墙键爬上火车,清理掉所有车厢里面的敌人。然后跳上车顶往后走(注意最后一截车厢上的机枪)用枪把火车连接开关打掉,直至后面车厢脱节。回上车的位置再骑上马继续往前赶,到另一个平板车厢继续爬上火车,这次的开关在车厢内,很轻松即可搞定之。接着,对面的铁轨上会有同伴用手摇车送重机枪来,骑马赶过去使用机枪把火车头打废掉就进入BOSS战,这场BOSS战开始后不要呆在火车这边,因为这边的石头都是可以被大炮轰坏的,而且还有敌人的重机枪,所以应该立刻绕到火车的另一边,那里有一块轰不坏的大石头,利用大石头作为掩体可以有效的攻击躲在车厢里面的BOSS,当BOSS体力损失超过2/3的时候会从车厢里面出来,这样打方便多了,当杂兵一样的把他灭之,太轻松了。

Good评价奖励:在乱斗模式中增加The Ranch地图

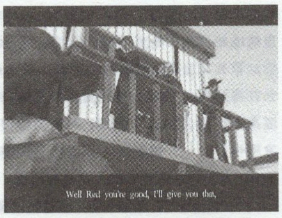
Excellent评价奖励:在乱斗模式中可以选用General Diego

BATTLE FINALE
CHAPER18

回到布林斯通的Red看见了Swift和Annie两人都在,原来今天正好是布林斯通的拔枪决斗大赛举行的日子,他们都是来参加比赛赢取奖金的。一番互相客套之后,Red问起他们有否看到一位落魄的士兵进入镇内。Swift和Annie两人还没来得及回答,旁边一位带着顶黑色的墨西哥帽的男人就先插了进来。"哦,那个孩子啊!我看到过,不过他已经不会再给州长带来任何麻烦了!"

"不过我更高兴你能参加这次的决斗大赛,我已经迫不及待地想击败向你这样有天赋的枪手了!"墨西哥帽挑衅地说道。

"我正准备去报名。"Red冰冷地回应着。



知道Red一定会到自己这里来报名的老警长已经在警属内等候多时了,虽然他唠叨了很多关于Kelley(即墨西哥帽)和这次参赛选手的事宜,但Red根本没有什么心思去听。终于到了正式比赛的时候,前两轮的对手虽然被警长说得都好像很有来头,但还是一瞬间就被Red击倒了。同时,Swift和Annie,以及Kelley也都在前两轮中完胜了对手,连同Red,这四人将会在明天决出一个冠军。

第二天半决赛的对阵是SwiftVSAnnie,RedVSKelley。后一对先赛,可是就在警长刚宣布好两个出场选手时,他就被州长的保镖拖进了屋内,司仪权也相应由州长接管。不过就像州长的莫名其妙地出现一样,规则也莫名其妙地产生了变化,在州长的宣布下,Swift和Annie丧失了比赛的资格,冠军只将在Red和Kelley之间产生。虽然Kelley是四界决斗大赛的冠军,但这次他还是败在了Red的手下。

"很好很好,你果然是一个出色的枪手,你可以得到你所应得的奖赏,不过前提是你能活着离开这里。"州长拔出一把似曾相识的枪指着Red阴笑到,"今天刚好让一切都结束了,还是应该说这本来应该早在很多年前就结束呢?哈哈哈哈……"

此时州长说什么Red已经听不进去了,他的思绪回到了那个最不愿意回去的地方。

“嗨，儿子，这把枪很棒吧。”

“是的，爸爸，我能拿一会儿吗？”

“要知道这是一组对枪，世上仅有两把。”

“那么另一把在谁哪里呢？爸爸？”

Griffon 这个名字突然从 Red 的脑海中闪过……

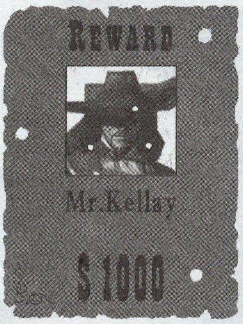
什么都明白了，父母的死，Diego，一切的一切，原来都是这把枪的主人在后面搞鬼。

“在哪里可以找到州长？”Red 追问着刚刚缓过神来的老警长。

“他的大屋，不过那里像个小城堡一样难以进入，即使是像你这样出色的枪手也一样。”老警长劝到。

“他不是一个人去。”“想见州长的并不是只有他一个。”Swift 和 Annie 说道。

最后的决战即将开始。



本章战斗主要就是三场拔枪决斗，在小镇中补给完枪械后去警局可以报名参加比赛。第一场和第二场没什么难度，第三场的对手 Mr.Kelley 速度比较快，这里就只有全凭自己手法熟练取胜。

击败 Mr.Kelley 后便进入真正的 BOSS 战，这厮本身不难打，但是他一旦找不到 Red 的时候就会向无辜的市民开枪，若被他打死的市民超过 3 个的话，游戏便宣告 GAME OVER。所以尽量牵制住他，再配合 DEAD EYE 爆丫的头吧。

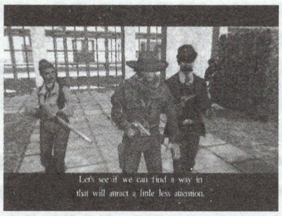
Good 评价奖励：增加体力上限

Excellent 评价奖励：在乱斗模式中可以选用 Mr.Kelley

SIEGE
CHAPER19

“任何穿过那个大门的人都杀无赦！除非子弹用完，否则不管他们死了没死都不要给我停下，知道了吗！？”虽然号称大屋的保卫有如城堡般完善，但 Griffon 显然还是不够放心，一遍又一遍地叮嘱着看守们。

“让我来看看有没有什么路能尽量不让敌人发现我们。”在顺利进入州长大屋的庭院后，Swift 不停地环顾四周并说道。“我看我还是绕着这条路走比较好，”不过 Red 却提议要直闯庭院。“跟在我后面，帮射击一切会动的物体就可以了。”话还没说完，Red 就第一个冲了出去，看到这样的情景，即使再怎么无谋，Swift 和安妮也只得苦笑地跟在后面了。



战斗非常地激烈，碎石，树叶，弹壳不一会儿就铺满了庭院原本整洁的路面。

经历了枪林弹雨终于进入到大屋本体的三人，却发现最靠近身边的那扇门从里面被锁死了。“该死!”Annie 咒骂道，“这下该怎么办？”

“我身边唯一的工具似乎只对大门有效，看来我们得从那里入手”Swift 说道，“你们俩在我撬锁的时候能从后面掩护我吗？”

“没问题!我的来福枪可不是件装饰品！”Annie 回应到。

在两人的掩护下，Swift 成功地利用工具打开了前门。

“好了，我们走！”在 Swift 浓重的英国腔中，三人终于进入了大屋之内。

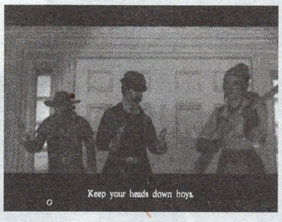
混乱的枪战。虽然本章中两个伙伴都有体力限制，但是由于这二人都相当的强，所以基本上不用担心的说。上来先要干掉楼上阳台里用步枪的小 BOSS，接着还会再出来一个，由于两个强大的同伴在身边火力支援，所以很轻易就可以把小 BOSS 灭掉。清完场之后需要掩护 SWIFT 开门，ANNIE 从楼上火力掩护，而咱们的 Red 就得用身体去给他挡子弹了－ －b 需要坚持三分钟，对自己枪法有信心的话就直接站在 JACK 的背后，敌人来一个杀一个，不然撑不过 1 分钟 Swift 就会成马蜂窝……至于自己的体力基本上不用太担心，因为不断会有小 BOSS 出来，每个小 BOSS 只需一次满 6 发子弹的 DEAD EYE 就能撂倒，他死后会掉体力补充的道具。

Good 评价奖励：在乱斗模式中增加 Mansion Grounds 地图

Excellent 评价奖励：在乱斗模式中可以选用 Iason Cornet

FALL FROM GRACE
CHAPER20

好不容易进入大屋内的三人还没有片刻的休息，轮番的战斗又接踵而来，不过屋内的抵抗比起外面庭院内的明显要弱小很多，没多久三人就把敌人全数消灭了。不过在把大屋内的所有房间都搜了个遍后，三人却连州长的影子都没有看到。商讨后的结果是这所大屋内还存在着隐藏的房间，就还在另两人寻找着的时候，Red 这边发现了墙后的一道活动门，可就在他准备召集 Swift 和 Annie 过来时，门外又冲进来了一群守卫，看见此情景的 Swift 决定为 Red 和 Annie 断后，自己留在这里尽可能地拖延时间。



隐藏门后的房间非常宽阔，在这里 Annie 找到了通往大屋各个房间的钥匙，唯独还是没有看到任何州长的迹象，不过两人坚信只要顺着钥匙一个个找下去的话一定会在某个房间内找到藏在其中的州长。

在某一个房间内，Annie 发现了一个士兵，原来他就是曾和 Red 一起被关在 Diego 矿山中，后来被州长拘留起来的那人。由于 Annie 有点不放心 Swift，于是便让两人先行去找州长，自己去为 Swift 分担点负担。

终于，两人到达了市长的房间，可是坐在州长位置上的并不是州长本人，而是州长的一个亲信，以最快的速度解决掉了这个替身后，Red 和士兵两人来到了最后一个未搜索过的地点——大屋楼顶。果然，州长和一帮守卫正在这里等待着 Red 的到来。

最后的决战终于开始了。

“Red，要知道，我一直很后悔当初发生在你父亲农场的那件事，后悔没有亲自去那里确认你是否也和你父亲一样上了西天。”

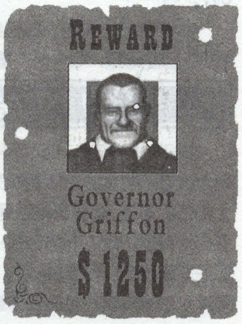
“不过幸运女神看来还没有抛弃我，因为今天第二次的机会就摆在我的面前，哈哈哈哈……”

州长向 Red 提出以牛仔的方式来结束这一切，尽管他无耻到在话刚说完就拔出了枪，但州长最后还是倒在了 Red 的枪下……

一切都结束了，Bartlett 警长也来到了州长的庭院内。“虽然他万恶不赦，但毕竟仍是个州长，我估计军队马上就会过来，你还是快走为好”，老警长又开始了他的唠叨。看着 Griffon 的尸体，Red 若有所思，他把原先用的那把枪交给了士兵，拿起了 Griffon 身上的那另一把对枪插入腿边的枪袋。

“对了，这些是当初答应给你的赏金。”警长拿出早以准备好的钱袋。

“给他们吧，”Red 看了眼 Annie 和受伤的士兵。“这一切我只为了我自己，而不是这些金币。”

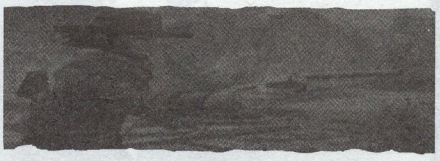


最后一战。在大厅的时候可以不用上楼，直接从左边走，找到另一个楼梯上去，然后一路杀到一个地上倒着个座钟的房间，把这里的敌人全灭后往房间的左上角靠近便会发现秘道。进入秘道后由于区域不是很宽广，所以必须步步为营。救出士兵后会和一场小 BOSS 拔枪决斗，难度不比 Mr.Kelley 那场低……胜出后迎来的是最终 BOSS 战，战前的那几个小兵最好能全部爆头，尽量多蓄积点 DEAD EYE 能量。正式开战后可以利用那个小斜坡来和 BOSS 打游击战，也可以直接冲过去抓好时机给他两套满弹的 DEAD EYE。当 BOSS 体力不足 40%的时候会提出拔枪决斗，丫很阴险，话一说完就拔枪！凭自己的反映吧，不是很难。

Good 评价奖励：得到左轮枪 Scorpion

Excellent 评价奖励：在乱斗模式中可以选用 Governor Griffon

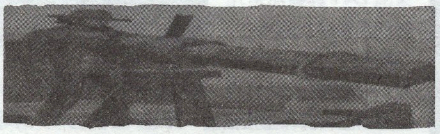
荒野大镖客，这个名字对于和短笛年龄差不多的玩家来说实在是有一种无限的亲切感，当年和“赤色要塞”“绿色兵团”等一批 FC 上的射击游戏给我们带来数不尽的快乐。而 FC 版的“荒野大镖客”更是让短笛难以忘记——说来惭愧，因为这游戏一直都没有通关……算是为了了却一个心中的心结，也是为了吐多年来的一口“恶气”……



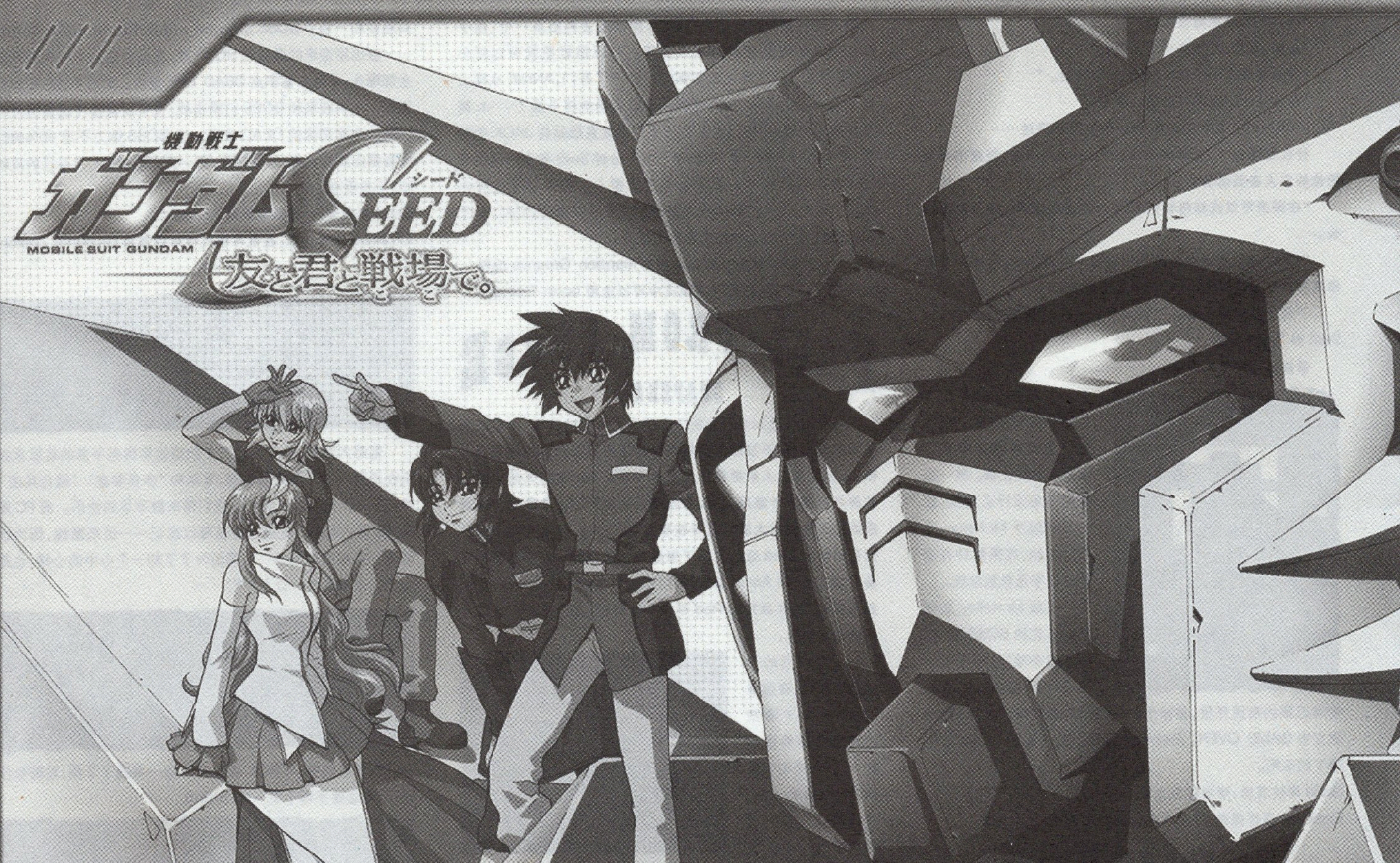
新作拿到手，X-BOX 版和 PS2 版一共通了 3 周，攻略也作完了，在这里不得不说一句：好游戏。

记得当初得知游戏制作从 CAPCOM 手上交给 ROCKSTAR 后我对此作就没抱太高的期望了，因为像“GTA”那样的大镖客实在是不敢想象的说。直到游戏入手放入机器中响起开场的那段音乐的时候，那种慢节奏却很有意境的吉他，懒散却不失激昂的圆号，再加上电影分镜效果的画面，虽然不是什么精美的 CG 但是已经把我直接“拽”进游戏氛围中去 YY 牛仔的飒爽英姿……从个人习惯偏好来讲，我比较注重一款游戏的音乐，这会直接影响我对整个游戏的投入度，对这次的大镖客我可以给出——9.5 的高分！至于为什么扣了 0.5，因为，太短了，音乐停顿的那一瞬间我就感觉直接从马鞍上摔下来= =b

除了音乐以外游戏的手感我也比较满意，比想象中的要好许多，这里说明一点，在编辑部里面就只有短笛我习惯使手柄玩 FPS 类游戏，其他人一律抱着“FPS 游戏只有‘鼠标+键盘’才是王道”的概念一百年不动摇……本来对第三人称尾随视角的射击游戏一直有很不习惯的心理，没想到大镖客将第三人称视角和 FPS 式的操作结合到了一起，实在是大感动！对 ROCKSTAR 再“刮”一次目^_^。



最后必须说的一点就是，游戏的剧情，(注意，短笛没有 DRAGON 和 CLOUD 那么专业的影视审美水平) 从一个电影小白的角度来看，剧情很不错，很典型的美国西部片情节，洒脱，不羁，强烈的正义感，觉着找足演员后就可以直接上镜头排电影的说……



文:绯川陵彦　责编:星辰

宇宙世纪70年,"血染情人节"的悲剧直接导致地球与PLANT之间的紧张关系升级为武装冲突……

谁也没有怀疑过地球军会以数量上的优势获胜……但是,实际的情况却与当初各方的预测大相径庭。眼看已经持续了半年的战局,依然呈现着胶着状态。

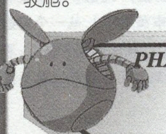
奥布,表面上宣布中立态度的赫利奥波利斯。实际上作为秘密为地球军开发MS的根据地。得知这一情报的劳·鲁·克鲁泽决定对其实行闪电袭击。

被战火包围的殖民卫星、四散奔逃的人们。混乱中,追着一名少女来到工厂区的大和基拉与地球军的新型机动兵器相遇了。

以这新型机动兵器为目标持续着攻防战的地球军和ZAFT士兵。在那里基拉所遇见的人是……

曙光社 MS通路

基拉发现向他扑来的ZAFT兵竟然是儿时的至亲好友阿斯兰,而阿斯兰也认出了基拉。一边的玛琉趁机避开阿斯兰转身将基拉推倒一同进入了那台MS的驾驶舱。



PHASE-01 虚伪的和平

原本基拉修改OS的情节改成了战斗教学,操作方法如下:

十字键控制移动,A键射出标矢,射中的话就能锁定敌人。

锁定敌人后,按B键就能攻击。

在移动时按R键启动喷射加速器快速移动(有限制),L键则是变更武器。

被敌人锁定的话会有警告。在敌人攻击前快速攻击敌人,或者是加速逃离敌人的锁定范围就可以免受敌人的攻击。

战斗1

战斗简述:击破米盖尔的GIN后过关,之后进入评价界面和人物能力增加界面。人物增加的能力和得到战斗后的评价有关。

10:00 -MS通路-

玛琉带着基拉和那塔露·芭基露露等残存的地球军成员会合了,原本隶属于地球军第七机动舰队的穆·拉·弗拉卡上尉也由于自己所乘的战舰被击毁而一起上了大天使号。在得知基拉操纵G击退了GIN之后……

弗拉卡:"…是吗…叫基拉是吧,你是'新人类'吧?"芭基露露:"什……"基拉:"…是的。"

11:00 居住区

托尔,米莉,赛,卡茨伊和基拉5人正在商量今后怎么办的时候,诺伊曼找来要几人去帮手处理舰上的各类事务,想要帮忙处理伤员的就去医务室,想要帮忙搬运的就去MSデッキ。(分支一)

医务室路线(6次行动机会)

■可以看到照顾伤员的芭基露露。

■要寻找的伤员分别在:展望台,通路,食堂。

MS通路路线(6次行动机会)

■三本G说明书分别在:舰桥,舰长室,食堂。

■在舰长室选择和卡茨伊一起翻纸箱(第2项)的时候基拉不小心拿出了玛琉的内裤……

维萨琉斯

克鲁泽通过米盖尔带回的战斗纪录对没能带回来的那台"G"很是忌讳,更是决定将其直接破坏,连同那表里不一的赫利奥波利斯一起……

15:30 大天使号居住区

自由行动(5次行动机会)

◆展望デッキ:遇见赛,赛很担心芙蕾的情况

◆通路:遇见卡兹伊,居然在舰内迷路了……

◆舰长室:遇见玛琉,因为基拉等人看到了军方的最高机密,因此暂时不能返回,需要等待地球军本部的指示。

◆食堂:米莉很高兴的在厨房帮忙

◆医务室:遇见了在医务室帮忙的芭基露露上尉,基拉称赞她很温柔人又漂亮后,芭基露露居然红着脸说只是因为人手不够才来帮忙的。

◆MSデッキ:马德库会要基拉帮忙将G资料格式化的调整作业

◆ブリッジ(舰桥):诺伊曼给多鲁介绍舰桥的情况

16:20 舰桥

玛琉,芭基露露和穆商议的结果还是决定让基拉继续操纵G,因为经基拉修改之后的OS实在不是普通人类能够使用的东西……

17:20 居住区

基拉拒绝了玛琉让他继续乘坐 G 战斗的要求，但正在这时，ZAFT 的部队袭来了！

战斗 2

现在开始在战斗中靠近母舰的话就能按 START 呼出菜单进行补给或是换装，但是换装和补给都要消耗时间，要注意。

关于 STRIKE 的三种换装：

空战型：机动力高

炮击型：有地图兵器，导弹能锁定放射性路线上的三人。

剑战型：混战时斩舰刀能锁定周围一圈的敌人，很好用。

关于多重锁定：

按住 A 不放，光标扫过敌人身上后等一会儿就能出现锁定的标志，复数敌人被锁定的话按 B 键可攻击复数敌人，攻击所用的 EN 和单体攻击时一样的，所以非常好用。而地图兵器则是射出高速标志，划过敌人身体后按 B 才能攻击，并不会自动攻击。

战斗简述：一开始只有三台 GIN，当击破一台后米盖尔便会带领他的小队出现，击落米盖尔的 GIN 便能过关。

S 评价要点：推荐使用剑战型用多重锁定解决敌人，注意不要被敌人攻击，拿 S 应该很容易。

阿斯兰驾着圣盾赶来，在确认 STRIKE 中的确是基拉后十分诧异，而基拉也是一样。在 ZAFT 的猛攻下，赫利奥波利斯被摧毁了。而在逃生船中，基拉发现了自己所憧憬的少女——芙蕾·阿尔斯塔。

基拉他们虽然躲过了克鲁泽的奇袭，但付出的却是 4 台新型机动兵器被夺，以及赫利奥波利斯的残骸毁这样巨大的代价。虽然靠着赫利奥波利斯的残骸得以藏身，但却完全没有任何的救援和补给。大天使号到底该何去何从……谁都不知道。就像那宇宙中漂流的残骸一样……

PHASE-02 彷徨的新兵器

玛琉决定无论如何都要把大天使号和 G 平安无事地送回大西洋联邦司令部。在无法与月球取得联系的情况下，芭基露露建议前往有“伞”之称的阿鲁提密斯（**アルテミス**）。但是大天使号是大西洋联邦的最高机密，而且事出仓促连友军识别信号都没有。对此，玛琉作出了她的判断。（分支二）

■**前往アルテミス：原著路线**

■**前往月球：IF 路线**

（这里选择前往月球）阿鲁提密斯是地球联合欧亚联邦所管辖的，即使能大天使号进入，也不知道什么时候才能被放出来。一般的情况当然没问题，但大天使号是极密开发的，换言之就是大西洋联邦内军事机密的集成。这种东西要使落入了欧亚联邦手里，连补给都不会给与，搞不好还会开打。欧亚联邦表面上是友军，但根据场合不同甚至比面对 ZAFT 还糟糕。而不补给直接前往月球的话，说不定能接受到友军的补给。就这样，大天使号的目标定为了月球。

（选择**アルテミス**的话，第一次自由行动和选择月球时相同。之后是基拉调整 STRIKE 的原著情节，STRIKE 的程序锁定为除基拉外的其他人都无法操作。自由行动时如果不首先进入 MSデッキ，则会引发被囚禁事件；首先去 MSデッキ的话会引发基拉向穆讨教格斗技的事件，事件结束后会引发被囚禁事件。之后前往医务室或舰长室，先选择第 2 项，然后再选择第 1 项）

11:00 MS 通路

受到了相当大惊吓的芙蕾以为这是 ZAFT 的船，经基拉解释才稍稍平静了下来。

自由行动（3 次行动机会）

◆医务室：和玛琉的谈话事件，选择第 2 项“新しい战舰……(是因为新战舰吗)？”，会发生“玛琉和基拉两人之间的秘密”的对话。

◆食堂：和塞，米莉等人重逢的芙蕾，而得知芙蕾和塞正在交往的托尔心情复杂(为了基拉)……

◆展望台：先去过 MSデッキ的话就会看到原著中卡茨伊说出基拉是新人类的场面，这里可以选择上前搭话或者站着不动。

◆居住区：没有先去 MSデッキ的话，基拉 5 人杂谈后穆出现并说出原著台词。

◆MSデッキ：穆之前没有出现过的话就会在这里和马德库在一起，出现过的话基拉看着忙碌的整备班会想起之前穆对自己说的话。

3 次行动过了之后，基拉就会在走廊里碰到换上了军服的塞他们，朋友们全部志愿参军了，大家都在做自己力所能及的事情。

维萨琉斯

得知 G 的驾驶员是阿斯兰儿时好友的克鲁泽让阿斯兰在下次行动中不要出击，而阿斯兰却坚持要去说服基拉加入 ZAFT，并断言如果基拉听不进的话，就会毫不留情地向他开火。

大天使号 13:30 浴室

正在洗澡的米莉发现了一个什么东西，打开一看突然大吃一惊……于此同时，在舰桥，玛琉今天非常心不在焉，虽说平时她也是这个感觉，但今天好像特别严重……

13:30 食堂

大家都在担心玛琉，而米莉却一直在发呆，不知道发生了什么事情。最后，大家决定一起来找出玛琉为什么那么闷闷不乐的原因，“少年侦探团”（自称）出发了。

自由行动

◆舰长室：会听到玛琉好像是在洗澡的时候弄丢了什么随身携带的东西。

◆通路：向芙蕾询问女性贴身携带的会是什么东西，分析出是项链之后芙蕾又给基拉上了一课。

◆食堂：吃饭的时候遇到托尔，得知米莉也和玛琉一样不知为何总是坐立不安的样子。

◆居住区：卡茨伊说米莉拿着一个像是挂缀一样的东西惊慌失措地走来走去。

◆展望台：(在去舰长室之前到展望台会遇到芭基露露）遇到正在发愁的玛琉，基拉说话的时候漏出了“喜欢舰长”这样的话……幸好玛琉没有查觉到。

◆MSデッキ：问了马德库也没有任何线索。

◆医务室：找到了正在发呆的米莉，但是她却不肯给基拉看她手里的东西。不过在听了舰长掉的是项链之后，突然高兴得大叫了起来，随即便跑了出去……

(按照舰长室、通路、食堂、居住区、医务室的顺序就能完成事件。)

15:40 舰长室前

基拉正在询问米莉为什么不把捡到的东西拿出来给大家看的时候玛琉走了出来，米莉趁机把挂缀还给了玛琉……

事情是这样的；玛琉掉的那个东西叫做 Rocket，就是放着对自己很重要的人的照片之类东西的挂缀。米莉偶然在浴室捡到，因为看起来年代很久远，所以就认定一定是对主人而言很重要的东西，掉了它的人也一定很着急。但是，如果一个一个人去问的话就一定要把这挂缀给别人看，而米莉觉得这样子会对失主造成困扰；于是决定自己一个人寻找失主。

突然，警报响起，全员第一级战斗配置！

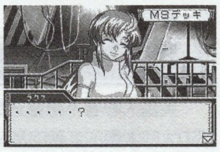
战斗 3

战斗简述：敌人初期配置是 GIN6 机，击落 3 机后决斗，迅雷，暴风出现。3 机出现后基拉可以爆种（出现 SEED 的标志后按 SELECT 键），但有时间限制；击落伊扎克的决斗就能过关。活用炮战模组的地图炮能轻松获胜。

S 评价达成条件：击落迅雷，决战，暴风。不受攻击，补给不要超过 1 次。

为了补给，大天使号停留在太空垃圾带进行水和弹药的回收作业。基拉在作业的时候偶然发现了一个逃生舱并带了回来……

MS 通路



打开了救生藏……“不想承认！”一个粉红色的哈罗飞了出来。接着出现的，自然就是基拉的另一半——拉克丝（耶~~拉克丝最高！！）。

在垃圾带完成补给活动的大天使号捡到了平民船救生舱，但乘在里面人会使赫利奥伯利斯的学生们之间产生了隔阂的这件事，谁都没能预想到。另一边，在克鲁泽队面前却出现了一个意外的集团……

PHASE-03 消失的光

基拉有点担心那个女孩子而徘徊到了舰长室前，而多鲁他们也拥了过来问基拉要不要一起偷听舰长和那个女孩子之间的问话内容……（可以选择听与不听，听的话一会儿就会被芭基露露发现，不听的话直接进入自由行动）

自由行动（2 次行动机会）：

◆居住区：米莉会问是不是还记得上次和基拉说过要做饭给基拉吃的话，选择“在厨房”，之后米莉会告诉基拉食堂的厨师同意让她用厨房了，并说要做饭给基拉他们吃，让基拉去叫人来一起聚餐。(先进入这里的话就会发生吃饭事件了)

聚餐事件流程

●MSデッキ：看到穆，请他一起去，穆答应了。

●展望台：赛和芙蕾在一起，当听说到米莉要做饭给大家吃的时候塞却变了脸色，说是有事要去医务室，而芙蕾见赛不去也说不去了。

●走廊：卡茨伊说既然是米莉招待基拉的，那就要基拉一个人吃完，自己就不去了；说完立马跑掉了……

●舰桥：多鲁听到米莉要做料理的时候失声大叫而遭到了芭基露露的训斥。接着多鲁说当作自己什么

都没听到，米莉的料理基拉一个人吃去。这时玛琉过来，说是自己很感兴趣能不能去，基拉当然是答应。

多鲁，塞，卡茨伊三人全部找过后就会开始事件，所以想看完整剧情的话就先叫上穆吧。

12:50 居住区

基拉趁多鲁的休息时间询问他为什么要这么说米莉，而多鲁则说米莉的料理实在不是人吃的东西，最要命的是她本人完全没有自觉。……连约会他也要特意选不需要带便当之类东西的地方。这时，米莉的声音传来；多鲁连忙扑到床上闭上了眼……

13:00 食堂

出现了！米莉特制混合炖菜……基拉吃的舌头麻痹眼冒金星……（一直选择再添一碗，直到出现“目がかすんだ…”时选择下面的“已经吃饱了”的选项），这时，救星穆出现。大人果然不一样，穆让米莉自己尝后她才发现自己放的是战舰上为了节省空间而特制的 4 倍浓缩型的调味料……玛琉接着出现，按照她说的方法加入足够的水后再放入葡萄酒稀释味道，滋味果然好了很多……

◆走廊：原著剧情，穆开解为了自己回收救生舱时击毁那台 GIN 的基拉

◆舰桥：诺伊曼问基拉对那个被救回的女孩子的看法（选项 1 是花痴型，2 是有意思，3 是没感觉）

◆MSデッキ：基拉和马德库讨论新人类和自然人之间的问题。马德库坦言通过基拉知道了新人类只是身体素质和自然人不同而已，但作为“人”的部分是都一样的，没有什么差别。

14:20 通路

芙蕾大吵着不愿意送饭给那个女孩子。看着在那边大吵大闹的芙蕾的基拉……

1.还是芙蕾去送比较好：拉克丝自己出现，发生原著剧情中的芙蕾：“明明是新人类，别来套近乎！”剧情。

2.米莉去送吧：无事终了。

3.我拿去吧：基拉自己去送，和原著剧情一样发生拉克丝询问基拉姓名的剧情。

自由行动（1 次行动机会）

◆食堂：芙蕾他们还在讨论新人类的事……对基拉来说并不是什么好的话题。

◆舰桥：和原著一样玛琉他们在讨论拉克丝的处置问题，而基拉的到来让他们觉得都有点失言。

维萨琉斯

阿迪斯发现了地球军舰队，克鲁泽估计那是前往迎接“长腿（大天使号）”的战舰，决定无视拉克丝·克莱茵的搜索任务，悄悄地跟在这支舰队身后。

大天使号 15:30 舰桥

终于接收到了友军的信号，竟然还是巴鲁巴顿提督的第八舰队所发来的！终于可以稍稍松口气了，大家全都喜上眉梢。

自由行动（4 次行动机会）：

◆展望台：选择第二项和芭基露露的谈话（如果之前去了舰桥台词会有不同）。

◆舰桥：赛，卡茨伊和玛琉将电文解析完成。芙蕾的外务次官父亲也为了女儿随舰队而来。

◆食堂：得知自己爸爸也随舰队而来的芙蕾很高兴地和塞说着话。

◆拉克丝的房间：不小心将大天使号的目的告诉给了拉克丝，但是却被拉克丝很高兴地当作了“两个人之间的秘密”。

◆走廊：和塞一起听到拉克丝动人的歌声。

◆居住区：看到高兴地准备洗澡打扮的芙蕾以及一旁“拿她没办法”样子的米莉。并被芙蕾告诫不许偷窥……。

◆MSデッキ：马德库的螺丝刀寻找事件。

螺丝刀事件流程：

●食堂：穆说是拿了修理空调，但是不小心弄丢了。

●舰长室：玛琉说她想自己修好舰长室的椅子，正想去借螺丝刀却在走廊地板上捡到一个，但是已经叫诺伊曼送回 MSデッキ了。

●舰桥：诺伊曼说他用完后去食堂的时候碰到整备班的人，已经交给他了。

基拉分析了一下，借走螺丝刀的是穆，捡走的是舰长，而说是送到 MSデッキ去的人是诺伊曼，在食堂诺伊曼碰到的是整备班的机械师。这么说来，螺丝刀已经回到 MSデッキ了……

18:40 MS 通路

果然……马德库的手上所拿的螺丝刀就是他自己珍爱的那把。不过由于辗转使用了多次，螺丝刀已经变得伤痕遍体了。可怜的马德库看上去比刚刚找不到螺丝刀的时候更加郁闷了……这时，突然传来了一级战备的警报，好像是先遣队和敌人遭遇了！面对担心父亲安危的芙蕾，基拉作了“绝对不会有事，因为我们也会去”的保证……

战斗 4

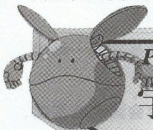
战斗简述：初期 GIN6 机，击落 4 机的话圣盾等 4 机出现。击落 6 机 GIN 的时候可以爆种，击落圣盾的话战斗结束。（每次击落所有的 GIN 都会有 3 台 GIN 从下方出现增援，数量无限。）

这话开始多了僚机的选择。僚机在雷达内的话攻击就会自动援护，按 START 键呼出菜单能对僚机下达行动模式。

S 评价达成条件：0 被弹，G4 机全部击落。建议初期使用剑战模组，等 G4 机出现就冲上去消灭决斗和迅雷，随后换装成炮击模组灭掉远处的暴风，最后干掉圣盾就可以。0 被弹的重点是发现被锁定就尽快攻击附近的敌人逃过锁定。另外，用最短时间干掉圣盾过关也能达成 S 评价。

芙蕾爸爸所在的战舰还是被击沉了（即使是 IF 模式还是救不了），接下来就是原著的剧情，以拉克丝为砝码的大天使号暂时逃过了灭顶之灾。大哭着的芙蕾把所有的怒气全部出到了基拉头上……

先遣队的救援失败，而且还把平民少女拉克丝作为人质，大天使号遇到了的最坏结果。沉没的战舰上搭乘着芙雷·阿尔斯塔的父亲和大天使号的补充人员，不论是精神上还是物质上的损失都是巨大的。并且，作为事件当事人的基拉也感到痛心疾首。



PHASE-04 宇宙落下的星星

回想着芙雷对着自己大声哭喊的基拉终于忍受不住，也哭了起来。接着拉克丝出现，从谈话中基拉知道了拉克丝是阿斯兰的未婚妻。

自由行动（3 次行动机会）

◆拉克丝的房间：基拉向拉克丝道歉，而拉克丝则很担心芙蕾。

◆医务室：赛在安顿好芙蕾后代芙雷向基拉道歉

◆食堂：米莉安慰基拉，同时也让他尽量体谅芙雷。

◆舰桥：质问芭基露露为什么要用拉克丝当人质的基拉反遭当头棒喝。

◆舰长室：基拉得知玛琉也是非常困惑和痛苦的。

◆MSデッキ：穆也对基拉的质问发了火，马德库为基拉阐明了其中道理。

自由行动（3 次行动机会）

◆展望台：一个人想事情的多鲁。

◆舰桥：如果上一次自由行动去过舰桥，那么芭基露露就会为刚才对基拉发火的事情道歉。

◆拉克丝的房间：在 23:40 之前去的话就会发生将拉克丝送还给阿斯兰的事件，在走廊里停留的话就会和原著一样遇到塞和米莉，随后去 MSデッキ将拉克丝送出。

维萨琉斯

将拉克丝送还的话阿斯兰就会回想原著剧情，不送还的话就直接是克鲁泽和阿提斯商议与第八舰队交战的事宜。

大天使号 10:00 舰长室

如送走拉克丝的话，基拉就会受到临时军事法庭的审讯。当然结果就和原著一样，下不为例。

11:00 食堂

众人在讨论今后的去留问题，而芙雷则出现向基拉道歉。

自由行动（3 次行动机会）

◆走廊：玛琉和芭基露露为了基拉去留的事情相持不下。这里可以选择找谁谈话，玛琉是感谢和鼓励基拉，芭基露露则是建议基拉参军。

◆食堂：纸花小萝莉出现，选择第一项比较好。

◆展望台：遇见赛等人

◆居住区：赛谈论着退伍的问题，芙蕾则决定入伍。

◆MSデッキ：玛琉来感谢基拉至今所作的一切。

◆舰长室：玛琉和芭基露露强烈争执，随后和穆商量发生促成两人和解的事件（如果没将拉克丝送还就不会发生）。

和解事件流程

●MSデッキ：穆知道这件事后决定演戏让玛琉和芭基露露和好，40 分钟之后安排两人在展望台见面。每人负责一个。

●选择玛琉舰长

最好的方法是：食堂→舰桥→舰长室→展望台

●选择芭基露露

芭基露露一直会在医务室，只要 30 分去找她然后带到展望台就好。

●展望台：穆会套话让两人说出对对方的实际看法，而基拉所选择的那个就在一边躲着听，最后和解。

◆舰桥：玛琉突然昏倒，众人赶忙把她送到舰长室。

13:00 舰长室

军医得出的结果是由于过度疲劳而引起的贫血，在这种情况下，玛琉任命芭基露露为代理舰长。

发生以上情节的话就进入代理舰长事件，事件很简单，除了居住区外所有地方都去一遍，然后回居住区发生战斗演习，之后去 MSデッキ拜托穆去说服芭基露露不要那么紧绷绷的。说服中芭基露露昏倒，玛琉康复归来，事件结束。

17:10 MS 通路

运送平民的穿梭机快要出发了，而纸花小萝莉艾尔再次出现将纸花送给基拉并道谢。接着，多鲁送来了基拉的退役许可证，而他们则决

定留在大天使号上……警报声响起，基拉回忆起之前种种，下了决定。

18:10 走廊

看到基拉竟然没有离开，芙蕾突然扑了上去……强吻……“那么，让我的思念来保护你……”

战斗 5

战斗简述：同样的，初期 GIN6 机，击落 4 机后决斗，迅雷，暴风出现，击坠决斗后过关。

S 评价达成条件：击坠数 10，G3 台击破，被弹不要超过 1 次。建议使用炮击模组，G3 台出现之前不要用地图炮，出现之后正好还剩 4 发，观察大地图好好的瞄准射击即可。

伊扎克击毁了运送平民的穿梭机，基拉却没有赶上大天使号，独自坠下了大气层……（击毁 G 三机的话就会赶不上大天使号）。

无人岛

基拉睁开眼睛，发现的却是拉克丝（汗~）……拉克丝说这是为了报答之前基拉在大天使号上为她所作的一切，并将基拉送回了大天使号（大汗~这就是 if 情节？）。

以地球联邦军本部所在的阿拉斯加为目标实行降下作战的大天使号，却因受到了克鲁泽队的再三阻挠，来到了非洲的沙漠——ZAFT 势力圈的中心。

另一边，基拉由于单机突入大气层而身体受到了重创。可是，在那里等待着他的，是新的际遇、以及新的战斗。

战斗 6

战斗简述：BAKU 六台，全灭即可。

S 评价达成条件：0 被弹即可，建议用空战装，S 评价的能力能多加点。

战胜后发生剧情，游击队出现让基拉引诱 BAKU 到雷区，BAKU 中陷阱全灭。

PHASE-05 沙尘的尽头

使大天使号摆脱险境的是叫做“晓之沙漠”的游击队。他们好像对大天使号所知甚详。而在其中的一个女孩子更是当初基拉在曙光厂区碰到的那个人。随后制定路线，突破红海，从印度洋到太平洋。

自由行动（3 次行动机会）：

◆**舰长室：玛琉询问已经变成少尉的基拉后不后悔，选择 1 和 2 比较好一些。**

◆**展望台：安慰基拉的芙蕾**

◆**居住区：大家开着野战伙命升官的玩笑。**

◆**自室：芭基露露和基拉说明从现在开始这间房间为基拉的私人房间。**

◆**MSデッキ：穆问基拉为什么把强袭叫做 GUNDAM，选项 1 是如原著，2 则是基拉说自己给起的，结果被穆和马德库开涮。**

◆**通路：遇到卡嘉莉，卡嘉莉说了些令基拉莫名其妙的话就跑开了。**

◆**食堂：遇到米莉**

◆**自室：第二次进入会发生原著剧情，芙蕾送来纸花，基拉见物伤心，里芙蕾出现并推倒基拉。**

11:30 走廊

原著剧情，芙蕾和赛提出分手。

巴纳迪亚

原著剧情，和卡嘉莉到市集采购，吃饭时遇上沙漠之虎巴鲁托菲鲁特。选择哪种沙拉哪个人就会高兴，选择什么都不做（第 3 项）则会和原著一样混杂起来。接着便受到“蓝色宇宙”集团的袭击，卡嘉莉头发和衣服弄脏，来到巴鲁托菲鲁特府邸。在这里可以看见换上女装后的卡嘉莉，基拉惊讶的说：“原来是个女孩子啊~”，令卡嘉莉大为光火。

从巴鲁托菲鲁特府邸出来后，由于超过了当初的联络时间，卡嘉莉决定和基拉分开去寻找联络方法，谁知基拉却遇到了……拉克丝！？从拉克丝的谈话来分析，她很可能是来找巴鲁托菲鲁特的（这样就可以解释原著后期的剧情了，耶耶~女王版拉克丝最最高！！），虽然理由实在站不住脚……

和拉克丝道别后怒气冲冲的卡嘉莉便跑了过来，作为搭讪的惩罚，东西全部由基拉来拿……

12:30 大天使号 舰桥

和巴鲁托菲鲁特的决战即将开始，这次的作战，将协同“晓之沙漠”一起进行。

自由行动（2 次行动机会）

◆**舰桥：战斗会议结束**

◆**食堂：原著剧情，和穆一起吃饭，回想起巴鲁托菲鲁特的事情。**

◆**自室：担心基拉的芙蕾，给基拉讲了有关自己父亲的种种。对从小失去母亲的芙蕾来说，父亲所给予的就像是圣诞老人或魔法使之类的感觉。而且，还说基拉的温柔和他父亲很相像。芙蕾：“基拉可不要丢下我不管哦……”基拉：“嗯……”（芙蕾……好可怜~）**

◆**走廊：看到芙蕾在挨芭基露露的训，之后被芙蕾要求找出怎么样和芭基露露亲近的办法。（进入事件 1 模式）**

事件 1 流程

●MS 通路：向穆询问芭基露露的喜好无果，被告知去问诺伊曼或者玛琉比较好。

●通路：碰到诺伊曼，一提起芭基露露的喜好他反而兴奋起来，但还是没有结果……

●舰长室：从玛琉的口中知道芭基露露很怕“酒”。

回到食堂，几个人想出了在食物里放酒让芭基露露醉倒取得友情的方法，不过仍然失败了，但是却得到了好结果。

◆**MS 通路：如果事件 1 完成了的话，就会变成原著剧情中的卡嘉莉在空中霸王的模拟训练机上取得高分的剧情，没有完成的话就会进入事件 2 穆的特训。**

事件 2 流程

基拉觉得最近体力有些下降，于是穆决定给基拉来个特训——两小时内在大天使号内跑完一周。谁知在走廊上撞到了芙蕾，让大小姐摔倒的后果是基拉要代为完成分配制服的工作……

●医务室：由于一身汗去送制服而被芭基露露批评不卫生。

●自室：选择第二项继续努力。

●居住区：把制服交给了卡茨伊。

●展望台：把制服交给了多鲁。

●舰长室：还是玛琉好，把毛巾给基拉擦汗。

●舰桥：芙蕾已经送过来了，基拉白跑一趟。

●食堂：把厨师的制服交给米莉代为转交。

●MSデッキ：特训完成，但卡嘉莉看到很感兴趣的说她也要参加，于是穆决定让卡嘉莉和基拉比腕力……想不到基拉竟然输了……

◆**居住区：遇到很想看地球电视节目的多鲁（上两个事件没发生的话，才会触发这个事件。）**

事件 3 流程

●MSデッキ：马德库告诉两人由于 N 干扰装置的作用，电波信号完全收不到，所以也看不了电视。不过看两人如此热衷的样子，马德库拿出了超级古老的影像存储媒体——录像带，并把一个坏了的放映机也拿了出来，不过修理要基拉和多鲁自己完成。

在医务室和食堂找到了修理放映机要用的材料，基拉修好了放映机，正要看的时候大家却都来了。于是一群人聚在一起看有点“H”的节目，最后被芭基露露抓个正着……

◆**展望台：遇见卡嘉莉之后芙蕾走来，她说卡嘉莉一定是大户人家的小姐，而且肯定不是在本地出生的；并要基拉把卡嘉莉叫到食堂和她一起吃饭。（如果事件 3 发生了的话本事件就不会发生）**

事件 4 流程

在 MSデッキ找到了卡嘉莉并拉到了食堂，芙蕾除了叉子外还让基拉拿来了餐刀。结果观察下来卡嘉莉果然拥有非常正统的进餐礼仪，而且已经习惯自然。在芙蕾的追问之下卡嘉莉终于不耐烦了，两人间呈天雷勾地火之势……选择帮卡嘉莉说话的话芙蕾会生气的跑掉。选择帮芙蕾说话的话，卡嘉莉会以一句“你站在她那边吗！？在赫里奥波利斯的时候明明对人家那么温柔！”让芙蕾更加生气地跑掉……

15:30 舰桥

从游击队的地雷区方向传来了巨大的爆炸声，战斗开始了。

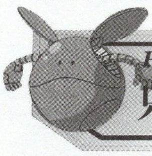
战斗 7

战斗简述：战斗开始前支援的选项里可以选择卡嘉莉出战。初期 BAKU7 机、决斗 AS 和暴风。击落 4 机 BAKU 后 RAGON 出现，战胜后过关。

S 评价达成条件：击落决斗和暴风，被弹数 2 也没关系。建议先用炮击模组，后换装或者补给。

激战之后，终于突破沙漠之虎的大天使号进入红海，向着大西洋前进。虽然对不是以扩大领土为目的 ZAFT 来说海洋应该是防守相对薄弱的地方，但大天使号还是受到了马克·莫拉希姆索率领的水中 MS 部队的追击。

另一边，降下地球的阿斯兰他们得到了追击大天使号的许可。卡嘉莉发现了乘坐运输机的阿斯兰，并向他发起攻击，在阿斯兰的还击之下，两人被迫降落至无人岛上……



PHASE-06 只有两人的战争

原著剧情。卡嘉莉和阿斯兰不得已降落至无人岛，卡嘉莉在认出阿斯兰是ZAFT士兵后向阿斯兰发起了攻击，可惜卡嘉莉并不是阿斯兰的对手，反而被阿斯兰制服。阿斯兰惊奇的发现卡嘉莉是女人，而且也不是地球军士兵，于是只卸下了她的武器。由于电波被干扰，两人只能在无人岛上过夜，交谈中，两人的关系发生了微妙的变化……

17:00 大天使号 舰桥

由于无法认定卡嘉莉为MIA（Miss in Action战争中下落不明）的玛琉决定派出STRIKE出发寻找。

自由行动（3次行动机会）

基本上都是大家为卡嘉莉担心的剧情，芙蕾和芭基露露的话值得一看。

18:30 舰桥

从一个无人岛上接到了救难信号，于是玛琉派基拉前去救援。

无人岛

原著剧情。一夜过后，ZAFT和大天使号都捕捉到了无人岛的遇难信号，前往营救。为了避免发生战斗，卡嘉莉和阿斯兰决定各自返回自己的机体。阿斯兰：“你……不是地球军对吧?！”卡嘉莉：“不是！”阿斯兰：（大家明明都不是军人，却要……）卡嘉莉：“我叫卡嘉莉，你呢?”阿斯兰：“阿斯兰！……”

战斗 8

战斗简述：G4机，全部干掉后过关。

S评价达成条件：大天使号无伤害，强袭无伤害，4机击破。用炮击型很容易达成。注意留在大天使号周围吸引火力。

战斗后奥布军队出现，向双方发出警告，此时玛琉的判断是……

■**突入奥布领海——奥布篇**

■**调头离开——无人岛篇**

（由于前往奥布是if剧情芭基露露和穆不死的关键，所以推荐大家选择该路线。）虽然卡嘉莉向奥布方阐明了身份，大天使号还是被“捕获”进入了奥布领海……

找回了卡嘉莉的基拉一行再次遭到了阿斯兰队的追击，大天使号被频密的攻击追入绝境。一次又一次的追击使得前进路线不断变更，最后来到了奥布本国的领海前。被阿斯兰队穷追至此的玛琉作出了一个大胆的决断。

PHASE-07 南岛

艾丽卡·西蒙斯，曙光社的MS开发部主任希望基拉能帮助开发新型量产MS——M1Astray（SEED漫画中的机体）的辅助系统OS的开发工作。

自由行动（3次行动机会）

◆**展望台：和卡嘉莉的原著对话。**

◆**舰桥：遇见诺伊曼。**

◆**自室：芭基露露要求基拉自己打扫一下房间（第二回进入就会打扫房间）。**

◆**食堂：多鲁等人。**

◆**MSデッキ：忙碌的多鲁和马德库。**

◆**医务室：芭基露露的缝衣服事件**

缝衣服事件流程

穆的一件衣服在送洗后不知被谁拿走了，于是拜托基拉他们调查一下。

●通路：卡茨伊说看到芭基露露在洗衣房门口抱着一件衣服心神不定的样子。

●舰桥：多鲁在值班，什么都没发现。

●居住区：米莉说芭基露露曾经来问她有关针线活的事情。

●展望台：诺伊曼说看到玛琉舰长抱着一件衣服进了房间。

●舰长室：原来玛琉是因为把咖啡溅到了身上而不好意思让别人知道所以自己悄悄拿去洗。

●医务室：塞没有发现

●MSデッキ：玛德库说刚才穆和芭基露露以及玛琉三人谈话的时候，芭基露露一直看着穆的手。

●食堂：穆说被拿走的是自己最老最破的一件衣服，而且袖口裂开了；而刚才芭基露露来请教米莉的就是怎么把裂开的袖口补好。

把得到的情报汇总，得出的结论是芭基露露拿了穆的衣服，而穆也过来说衣服已经还给他了，确实是芭基露露拿去补的。

14:50 通路

原赫里奥伯利斯的学生们都得到了和家人会面的许可，所有人都很高兴；而芙蕾却一声不吭地跑开了……

■**选择第1项（追上芙蕾），芙蕾求基拉别和她说话，因为她不保证这时候会说出些什么样的难听话来（之后自由行动剩下2回）。**

■**选择第2项（别管她）：自由行动结束。**

15:10 自室

发生原著剧情，芙蕾讥讽基拉。

16:10 奥布

将完成的OS交给了艾丽卡，这时基拉的机械鸟多利突然往场外飞去……

■**选择第1项（追多利）：原著剧情，会遇上阿斯兰。**

■**选择第2项（不追）：艾丽卡会请求玛琉在大天使号上配备M1，由穆搭乘，在增加战力的同时收集实战资料。虽然芭基露露极力反对，但玛琉最后还是答应了。**

17:10 舰桥

原著剧情，商讨今后前进路线。

自由行动（3次行动机会）

◆**MSデッキ：多鲁决定申请成为第二架空中霸王的机师。**

◆**医务室：芭基露露代理军医，选项选第二项。**

◆**居住区：多鲁和卡茨伊**

◆**展望台：担心多鲁的米莉。**

◆**舰桥：出航准备中**

◆**食堂：诺伊曼的恋爱大作战（关键性事件，选项中当然是选芭基露露）**

恋爱大作战事件流程

为了让诺伊曼的恋爱成功，多鲁等人拉拢基拉一起在芭基露露的行动路线上实行作战方案。

●走廊：让基拉有意和芭基露露冲撞，然后选择2“谁啊！真是的！”。之后诺伊曼出面扶起芭基露露并训斥基拉。

●舰桥：让基拉送上错误的报告书，选择第一项“啊，真的”。之后诺伊曼狂拍芭基露露的马屁（很认真的那种）。

●医务室：米莉有意和芭基露露大力冲撞，两人都跌倒在地，选择1“扶起米莉”。然后米莉故意和基拉作亲热状，诺伊曼马上出现，抱起芭基露露执意要把她送到医务室的病床上。

●展望台：多鲁和基拉大声称赞芭基露露，然后再大赞诺伊曼，选择3“冷静沉着的人”；把两人说成一对。芭基露露很不好意思的出现责备，然后诺伊曼出现装傻，芭基露露脸红离开。

以上只要做到3点就成功，然后就会发生诺伊曼向芭基露露告白并成功的剧情（绝赞！！if模式就是好！）

◆**自室：卡嘉莉来请基拉去吃饭，说是为了最近基拉和芙蕾关系恶化而帮基拉打气；自己不喜欢看到愁眉苦脸没精神的基拉（引发色狼事件）。**

色狼事件流程

●厨房：今天不知道刮的什么风，好多人都一起在食堂吃饭。不过却突然停电，一场虚惊后电力恢复，而卡嘉莉表情怪怪地把基拉叫了出去，说是刚才停电的时候有人摸她的屁股……就这样，眼睛冒火的卡嘉莉拖着基拉开始了寻找色狼的行动。

●通路：一号嫌疑人诺伊曼说不是他，而这边也没有什么证据只好作罢。

●医务室：2号嫌疑人多鲁，刚刚只是撞倒了椅子，也不是他。

●展望台：卡嘉莉想起来刚才被摸的时候想去抓住那只手，可惜被逃掉了；不过指甲在那只手上划了一下，应该有痕迹留下才对。

●食堂：穆的手上果然有伤痕，不过基拉不相信穆是犯人，建议卡嘉莉再多找一些证据和线索。

●舰长室：卡嘉莉要去向玛琉告发联邦兵中有色狼，被基拉阻止。

●居住区：卡茨伊提示应该考虑坐得离自己最近的人，卡嘉莉一想果然还是穆……

●食堂：经不住质问的穆最后终于承认是自己干的，结果遭到芭基露露的鄙视，玛琉则是哭着跑了出去。这之后的一段时间内，穆的外号变成了“罗莉控色老头”……

23:20 舰长室

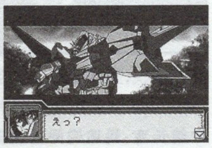
原著剧情，阿斯哈前代表的经典发言“那种廉价又自以为是的正义感能干得了什么！”

战斗 9

战斗简述：G4机，击落圣盾过关，圣盾、迅雷HP剩下一点或迅雷击落的话事件发生，尼哥尔和多鲁战死。

S评价达成条件：G4机击落，强袭0损伤，大天使号0损伤。

战斗之后发生原著剧情，阿斯兰爆和后用圣盾夹住STRIKE，并开启了自爆程序……



阿斯兰被奥布的救援队救起，卡嘉莉质问阿斯兰为什么连儿时的好友都要杀害，但是看到阿斯兰伤心的神情之后，又不忍心再责怪他，反而安慰起他来……（耶耶~看到这里终于可以肯定拉克丝和基拉是一对了！）

太平洋的死斗，得来的是双方各自出现牺牲者的最坏结局。阿斯兰失去了尼哥尔，而基拉则是失去了多鲁。而且基拉更是因为阿斯兰的

自爆攻击而行踪不明。失去了皇牌机师，失意地到达阿拉斯加大地后等待着他们的，是冷酷的离别和憎恨之炎。

另一方，被奥布救起的阿斯兰由于消灭了STRIKE而作为皇牌机师被提拔进了国防委员会直属的特务部队。而基拉……

PHASE-08 飞舞而下的剑

一开始和原著剧情完全一样（总部决定牺牲大天使号的众人，除了还有利用价值的芭基露露、穆和芙蕾之外），除了最后司令部的人员调动传文；名单上少了芭基露露（达成的条件是好感度够高，最重要的是完成诺伊曼的恋爱事件）。

拉克丝邸

马尔基奥导师将基拉带到了PLANT的拉克丝家，基拉在拉克丝的照料下修养中。不过和原著不一样的是，这里卡纳帕前议长也会在基拉面前出现，接着接电话得知Spit Break作战发动目标不是巴拿马，而是阿拉斯加！这全部都是萨拉的独断独行。

明白了战斗意义的基拉，拉克丝给予他新的利剑ZGMF-X10A·FREEDOM自由高达。

阿拉斯加 大天使号

玛琉接到了上级的命令，死守阿拉斯加基地（实则是让他们成为ZAFT军的陪葬）……

阿拉斯加基地

潜入基地的克鲁泽，在脱出的时候顺手虏走了芙蕾。

战场

得知了真实情况的穆重新回到了大天使号，并告知这一切都是阴谋。本部的地下设置着独眼巨人系统，一旦启动，基地半径10公里的范围内就会变成一个超级巨大的溶矿炉！就在大天使号孤立无援之际，基拉的自由高达从天而降……

战斗10

战斗简述：初期GIN9机，击落4机的话决斗AS出现。大天使号到达地图左端战斗结束

S评价达成条件：自由0损伤，大天使号0损伤，15台以上击落。自由的实力太强大了……用第3个地图炮不费吹灰之力。

在FREEDOM的帮助下，大天使号终于脱离了危险。和好友重逢的基拉下定了决心，从此以后既不是作为地球军、也不是作为ZAFT军，而是为了获得真正的和平而战。

阿拉斯加大西洋联合本部毁灭了。但是那并不是由ZAFT造成的，而是使用独眼巨人自爆的后果，同时还令ZAFT大部分主力部队全部成为了陪葬品。

大天使号虽然在穆和基拉的救援下辛苦逃出灾难，但也被定下了阵前逃亡的罪名。

以生命换来的东西还来不及思考，又有一个新的疑念生起。面对这名为地球军的组织……

PHASE-09 前往晓之宇宙

自由行动（3次行动机会）：

◆舰长室：玛琉和穆在讨论今后的去处，选择第2项"奥布"。

◆展望台：看到一个人发呆的米莉，从对话中得知，米莉已经渐渐开始摆脱多鲁的死给她带来的伤痛。

◆舰桥：诺伊曼表明了决心，决定跟着玛琉舰长直到最后。

◆食堂：卡茨伊想要退伍，但现在来看，怎么都是不可能的事情……

◆居住区：和卡茨伊谈到了多鲁遗物的事情。

◆MSデッキ：和马德库讨论战争和技术的相对问题。

◆自室：原著剧情，跟塞重归于好。

舰长室

芭基露露还是决定下船……虽然这样几乎和送死无异。作为军人世家出生的她实在无法接受现在的这个事实……（口胡啊~~天堂有路你不走，地狱无门却闯进来！！）

12:30 MSデッキ

原著剧情，卡嘉莉和基拉关于拉斯兰的谈话。接着则是艾丽卡送来了修理后装上了新型OS的STRIKE（炸的只剩零件也能修好？和重新做一个没区别吧？），作为穆的座机。

某会议室，联邦内部的会议正在进行，魔爪伸向了中立国奥布。画面转到PLANT，拉克丝由于将自由高达交给基拉而被通缉中，阿斯兰在哈罗的带领下在剧场找到了拉克丝，发生和原著剧情同样的对话"究竟是为了什么而战斗？能做的事情，想做的事情，该做的事情，究竟是什么？阿斯兰……"。阿斯兰的内心开始动摇……

14:30 大天使号 MSデッキ

地球军对奥布的进攻开始了，而玛琉则给了所有人自由选择的机会——是留下和地球军作战，还是下船避难。

自由行动（3次行动机会）

◆MSデッキ：穆抱怨着STRIKE的武器系统不合他的心意，说要是有像零式那样能从各个角度追击敌人的枪筒就好了（口胡~那不是浮游炮么？）；而艾丽卡突然大叫说这不是不可能的，新的武器就是来源于新的点子，说完就马上着手STRIKE的改造工作了……搞得穆一愣一愣的。

◆居住区：卡茨伊决定离开。

◆展望台：安慰担心自己国家的卡嘉莉。

◆舰桥：玛琉和穆的大人式告白。

◆食堂：基拉，米莉和塞三人为多鲁举行的小型追悼会。

◆通路：米莉和迪亚哥的原著剧情。

战斗11

战斗简述：初期Dagger（短剑）6机，禁断，强夺，灾厄"嗑药三小强队"。击坠12台短剑即可过关。

S评价达成条件：大天使号0伤害，自由0伤害，不要让任何1台敌机越过最终防线。同样的，在无敌的自由面前……就算是3小强也要被彩虹炮轰至渣啊！

战斗之后，阿斯兰驾驶着红莲正义赶来驱散了三小强，而且阿斯兰也终于下定决心，为了和平与基拉共同战斗。两个好友终于相聚在一起！

舰长室

乌兹米下了破釜沉舟的决心。未来，是要用自己的手去开拓的！

战斗12

战斗简述：坚持到时间到即可。

S评价达成条件：击坠3小强。太简单了……上来就能爆种，彩虹炮两下搞定。

乌兹米把卡嘉莉出生时的照片交给了她，并说她还有个兄弟……就是基拉（耶耶~~大快人心啊！）。

PHASE-10 阻碍之物

原著剧情。在地球的战斗告一段落之后大天使号决定前往L4。阿斯兰在明确表示了自己将为和平而战的立场之后，想回PLANT见父亲一面，并试图说服父亲放弃发动战争。卡嘉莉把出生时的照片拿给基拉看，不过这两人究竟谁是姐姐或哥哥呢？

主天使号

果然……芭基露露还是作为舰长出现了（口胡！！莫非之前的努力全都白费了么？难道芭基露露JJ还是难逃一死么？……不管了，不到最后是不会知道的。）。

PLANT 萨拉办公室

阿斯兰和他老爸的会面，在交涉失败之后，阿斯兰中了一枪后被押了下去。画面转到大天使号这边，剧情一下子就跳到了永恒号和大天使号的汇合。

自由行动（3次行动机会）

◆舰长室：三艘战舰的舰长和重要人物都集合在一起商议作战。

◆通路：遇到迪亚哥，选择第2项"但你是不可缺少的"之后，迪亚哥加入。

◆展望台：卡嘉莉和阿斯兰卿卿我我……

◆医务室：巴鲁托菲鲁特请基拉去食堂喝咖啡，然后谈人生，谈打仗。最后说到了结婚生子……（大叔果然不是一般的强啊！）

◆医务室2：派对事件完成后，再次进入医务室，会出现同人女们最喜欢的基拉和阿斯兰之间超超超暧昧的脱衣服+脸红+压倒+耳朵边吹气的事件……（口胡！！这都是什么和什么?！）看到了拉克丝，小声说基拉将来的太太会是拉克丝。

◆MSデッキ：穆专用机完成。

◆自室：阿斯兰前来对基拉说"拉克丝就拜托你了"。

◆食堂：全员集合的派对事件，选项没有影响。

◆舰桥：阿斯兰跑来让基拉帮忙想想送个什么礼物给卡嘉莉能让她心情好点（引发礼物事件）。

礼物事件流程

只要正确收集到三个关键词就可以。居住区：塞"传达你的心意"；舰长室：玛琉"温柔"；食堂：米莉"可爱"。最后回到自室，迪亚哥来出主意让阿斯兰做他最拿手的宠物机器人。结果做出来的机器仓鼠不小心跑到了外面，吓得正在偷听的卡嘉莉一脚踩了下去……

让 SEED 外传角色隆和凯出现的方法：

3 次行动顺序：MSデッキ→医务室→舰桥，这样就能发生事件，隆和凯登场，并在这话的战斗中可以以援护的身份出场。

这时，芭基露露以主天使舰长的身份出现向大天使号发出了作战申明……战斗开始！

战斗 13

战斗简述：短剑 7 机，嗑药三小强，直到草稚号突破为止。

S 评价达成条件：大天使号 0 损伤，自由 0 损伤，3 小强击落，用彩虹炮轰吧。

在基拉他们和地球军的战斗当中，追赶永恒号的克鲁泽队悄悄逼近了……感觉到克鲁泽存在的穆单身前往殖民卫星内部。而追在后面的则是迪亚哥和基拉。在废弃的殖民卫星中等待着他们的，是比那滚滚沙尘更加严酷的命运和那扇沉重冰冷的前往过去的门……

PHASE-11 螺旋的邂逅

在克鲁泽和穆的枪战中，克鲁泽说出了令人震惊的"真相"。双方战斗的地方，就是以前的遗传因子研究所，而在这里进行的实验，就是以人工子宫孕育新人类的改造实验。基拉则是这个实验中唯一的成功品，而克鲁泽则是用穆父亲的遗传因子所制造的"不完全"的克隆人。得知了这个令人惊愕的事实的穆和基拉两人无法相信眼前的一切，而充满怨恨的克鲁泽则高喊着："我有制裁全人类的权利！"，随后转身离去……

战斗 14

战斗简述：短剑 7 机，击落 4 机的话三小强出现，击落两小强的话过关。

S 评价达成条件：大天使号 0 损伤，自由 0 损伤，3 小强全部击落。

用核弹将 ZAFT 军事要塞波亚兹摧毁的地球军终于把目标对准了 PLANT 本土。ZAFT 军也以巨大的镭射兵器创世纪来对抗，给予了地球军致命的打击。但是那非但没有促成地球军的撤退，反而迎来了更加恐怖的报复。

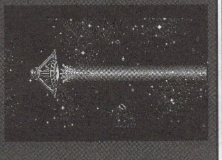
发誓要从两军手中保护 PLANT 人民的基拉和阿斯兰等人……将要面临最后一战的洗礼，但是在这之前还有必须要做的事情。

PHASE-12 终末之光

创世纪的第二次射击，将地球军的月面基地摧毁；而第三击的目标则对准了地球……地球军方面则对 PLANT 发起了核攻击。基拉等人周旋在两军之间，既不能让核弹攻击 PLANT，也不能让创世纪向地球发射。最后一战前夕，相爱的人们聚在一起：拉克丝送给基拉戒指；卡嘉莉和阿斯兰的热吻；穆告诉玛琉一定会回来的那一幕。

战斗 15

战斗简述：初期短剑 5 机，核弹机会在右上方以 5 架一组的形式出现，击落 15 架后发生创世纪发射事件。



如果之前和芭基露露好感度较高的话（关键是引发恋爱告白事件），那芭基露露就会在主天使号要发射主炮的时候阻止那疯子，然后携全体船员逃往大天使号。主天使号没有发射阳电子破城炮也使得穆得以生还（耶耶~~if 剧情最高！！大呼三声万岁！！）

不过……非常遗憾的是，万众期待的芙蕾……最后还是变成了光（if 剧情也不能避免啊~）。那么多穿梭机怎么就她那一艘进不了大天使号？……莫非一定要她点拨基拉之后才能打败大魔王？总之……让该死的 BANDAI 变成光吧！

打败了大魔王的神意高达，阿斯兰的红莲正义也自爆破坏了创世纪。基拉在 FREEDOM 里无声地流出了眼泪。

end

通关之后有所有战斗的评价一览，并由拉克丝给出综合成绩。如果 S 评价足够多的话，那么就会获得最高评价——"SEED 持有者"

关于二周目

标题画面会追加 SP 模式和经典场面浏览。在 SP 模式中可以使用其他的角色进行游戏：

阿斯兰	PHASE-11	击破三小强
尼哥尔	PHASE-02	击沉大天使号
克罗特	PHASE-09	消灭 Astray 队
奥卢伽	PHASE-12	击破 FREEDOM
夏尼	PHASE-11	击沉大天使号
弗拉卡	PHASE-12	击破神意

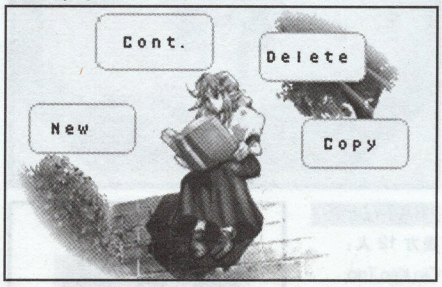
最后，二周目的剧情在一些地方会有些许不同，这个就请玩家自己去体验了。

系统详解

游戏操作

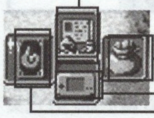
十字键	选项移动/控制角色移动
A 键	决定
B 键	取消/按住不放为加速移动
L 键/START	调出游戏菜单
SELECT	调出辅助说明

开始菜单



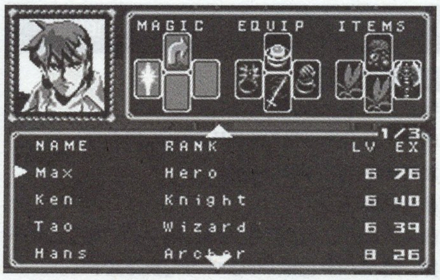
NEW	开始新游戏
CONT	读取记录
DELETE	消除记录
COPY	复制记录

游戏菜单



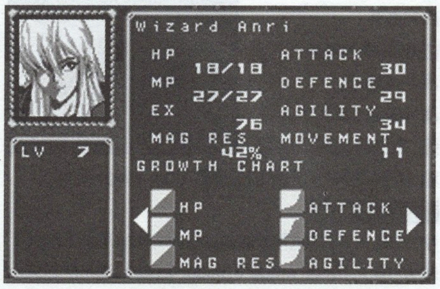
STATS	查看个人状态
ITEM/EQUIP	道具/装备
CONFIG	游戏系统设置
CARDS	卡片

STATS 查看个人状态



NAME	姓名
RANK	职业
LV	等级(LV10 可转职)
EX	经验值(达到 100 即升级)
MAGIC/SPELLS	可使用的魔法
EQUIP	现在所用装备
ITEMS	身上携带物品

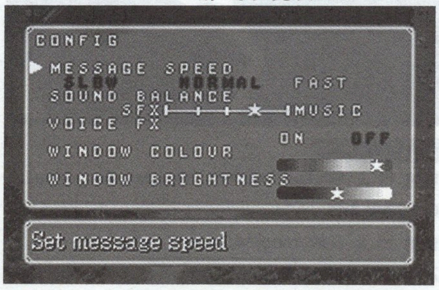
个人状态一览



职业名	
HP	当前 HP/最大 HP
MP	当前 MP/最大 MP
MAG RES	魔法防御
姓名	
CTR	会心一击
ATTACK	攻击力
DEFFENCE	防御力
AGILITY	敏捷力
MOVEMENT	移动力
GROWTH CHART	各项能力成长一览

ITEM/EQUIP 更换角色装备和携带的物品，每人最多携带 4 个物品，主角所持物品超过 4 个时，再得到物品直接放入 ITEMS BOX

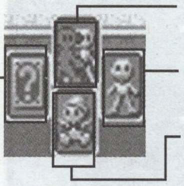
CONFIG 游戏系统设置



MESSAGE SPEED	设置信息显示速度 慢/普通/快
SOUND BALANCE	声音，音乐，音效等级调节
VOICE FX	谈话时特殊音效 开/关
WINDOWS COLOUR	窗口颜色调节
WINDOWS BRIGHTHNESS	窗口明暗调节

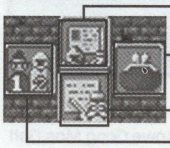
CARDS 卡片及其效果一览

只有 Mawlock 可以在战斗中使用卡片



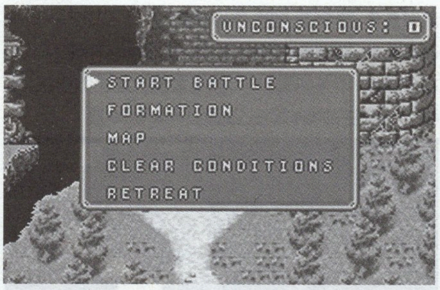
COPY 复制卡片对应同伴能力供自己使用
MOVE 给予卡片对应同伴角色 2 次移动
IMITATE 召唤一个与对应卡片同伴一样的人物（HP 为 10，其他能力和装备与卡片对应同伴相同）
EFFECT 使用卡片的特殊能力

大本营菜单



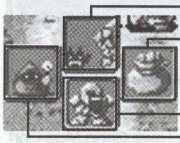
STATS	查看个人状态
BANK	存钱
ADVICE	下场战斗简要解说
FORMATION	调整下场战斗参战同伴

战前选单



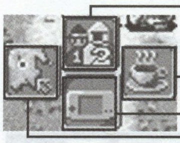
START BATTLE	战斗开始
FORMATION	选择主角以外其他参战同伴
MAP	战场缩微地图
CLEAR CONDITIONS	战斗胜利条件
RETREAT	直接离开战场

战斗菜单 1



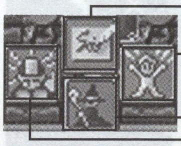
ATTACK	攻击敌人
ITME/-EQUIP	使用道具/更换装备
DEFENCE	防御，结束行动
SPELLS	使用魔法

战斗菜单 2



TURN	查看本回合双方行动顺序
QUIT	游戏中断
CONFIG	游戏系统设置
MAP	战场缩微地图

教堂菜单



RECORD	记录游戏
REVIVE	复活战斗不能同伴
PROMOTE	转职
CURE	治疗受诅咒同伴

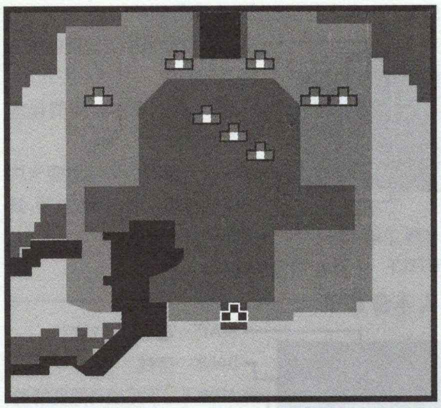
全 BATTLE 地图攻略

Chapter 1 Rune faust Invasion

BATTLE 1

我方 7 人：Gin,Ken,Tao,Hans,Luke,Lowe,Gong
敌方 8 人：Goblin*5,Dark Dwarf*2,Rune knight*1
胜利条件：敌全灭
战斗奖励：8 回合内过版，获得 250G
战斗要点：战斗时先使用脱出魔法到小屋收得 Gong，首战难度不大，注意回复即可，记住用 Max 击败 Rune Knight 可获得其卡片

自军配置点 敌军配置点



BATTLE 2

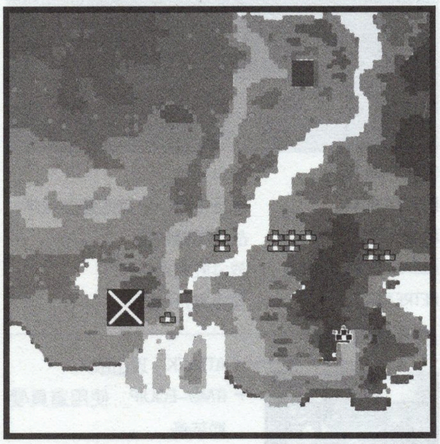
我方 9 人: Gin,Ken,Tao,Hans,Luke,Lowe,Gong,Mae,Gort

敌方 11 人: Goblin*6,Dark Dwarf*3,Rune knight*2

胜利条件:敌全灭,到达 Guardiana

战斗奖励:12 回合内过版,获得 Demiman Bastor

战斗要点:本关地图较大,要采取速战速决的方法,派移动力较高的同伴前往左边的 Guardiana 城



BATTLE 3

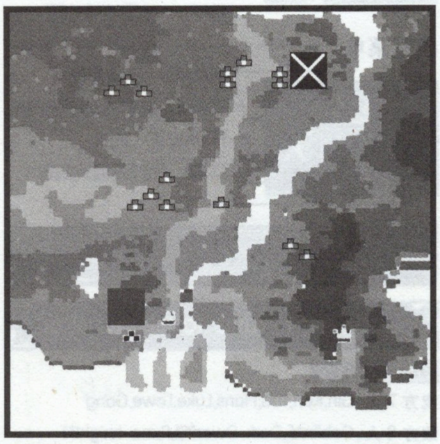
我方 9 人: Gin,Ken,Tao,Hans,Luke,Lowe,Gong,Mae,Gort

敌方 16 人: Giant bat*5,Dark Dwarf*6,Rune knight*5

胜利条件:敌全灭,到达 Alterone

战斗奖励:10 回合内过版,获得 400G

战斗要点:敌方的 Giant Bat 移动力高且攻击附加睡眠效果,一定要优先解决。



BATTLE 4

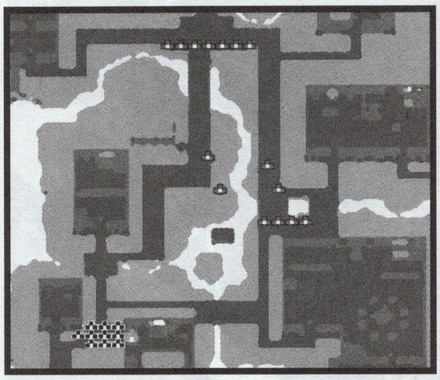
我方 10 人: Gin,Ken,Tao,Hans,Luke,Lowe,Gong,Mae,Gort,Khris

敌方 15 人: Dark mage*1,Sniper*2,Rune knight*4,Dark Dwarf*4,Giant bat*4

胜利条件:敌全灭

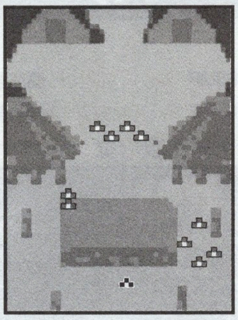
战斗奖励:12 回合内过版,获得 Jagged Flash

战斗要点:之前如果有用脱离战斗魔法来练过级的话,本关难度不会很大;战斗时兵分两路即可,注意 Dark mage 的魔法攻击。



Chapter 2 Spirt of the holy

BATTLE 5



我方 1 人,援军: Zuika

敌方 10 人:

Dark mage*1,Spider*3,Scorpion*2,Rat*4

胜利条件:

击败 Dark mage

战斗奖励:无

战斗要点:本关敌人不强,先取得战场上的宝箱,等到 Zuika 出现后再去击败 Dark mage 即可。

BATTLE 6

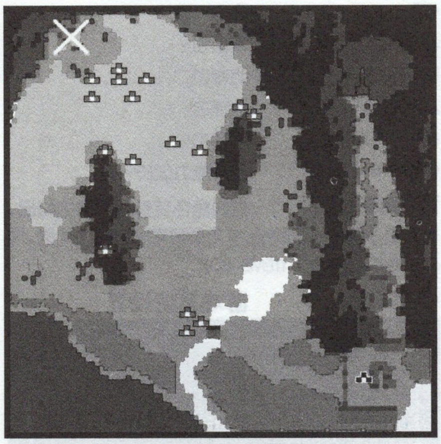
我方 10 人: Gin,Ken,Tao,Hans,Luke,Lowe,Gong,Mae,Gort,Khris

敌方 16 人: Dark mage*3,Snider*2,Dark Dwarf*3,Giant bat*4,Zomibe*4

胜利条件:敌全灭,到达 Manarina

战斗奖励:18 回合内过版,获得 Doll Hater

战斗要点:多使用魔法师的魔法攻击敌人的僵尸,步步为营,本关战斗时间很充裕。



BATTLE 7

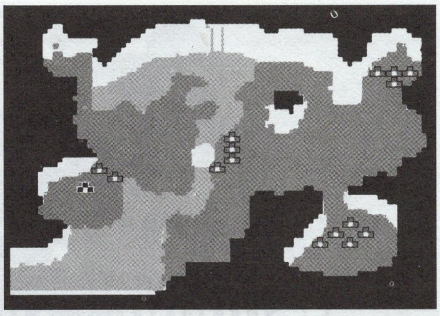
我方 11 人: Gin,Ken,Tao,Hans,Luke,Lowe,Gong,Mae Gort,Khris,Anri

敌方 15 人: Dark mage*4,Snider*2,Giant bat*5 Zomibe*3,Skeleton*1

胜利条件: Defeat Skeleton

战斗奖励:10 回合内过版,获得 500G

战斗要点:战场的宝箱不必急着去拿,战斗后一样可以取得,抓紧时间消灭敌人。用 Anri 击败 Skeleton 可获得其卡片。



BATTLE 8

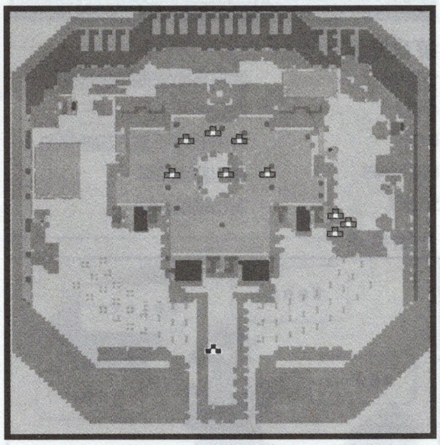
我方 12 人: Gin,Ken,Tao,Hans,Luke,Lowe,Gong,Mae Gort,Khris,Anri,Arthur

敌方 12 人: Dire Clown*2,Giant bat*3,Euil Puppet*6 Marionette*1

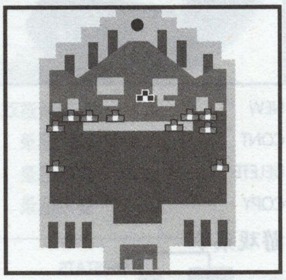
胜利条件:击败 Marionette

战斗奖励:8 回合内过版,获得 Zombie Charmer

战斗要点:本关敌人较强,而且奖励要求的时间很短,感觉吃力的话就在本关用战斗脱离大法练练级。用 Gort 击败 Marionette 可获得其卡片。



BATTLE 9



我方 12 人:

Gin,Ken,Tao,Hans,Luke,Lowe,Gong,Mae,Gort,Khris,Anri,Arthur

敌方 10 人:

Zombie*6,Skeleton*3,Ghoul*1

胜利条件:敌全灭

战斗奖励:8 回合内过版,获得 1000G

战斗要点:本关全是不死系的敌人,让魔法师们在这关练练级吧。用 Max 击败 Ghoul 可获得其卡片。

Chapter 3 Seret Weapom of Runefaust

BATTLE 10

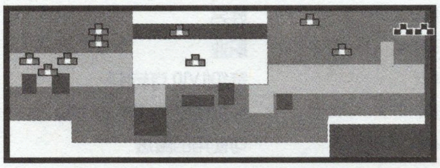
我方 2 人: Narsha,Zuika

敌方 9 人: Dutlaw*7,Kraken*1,Gobgouitch*1

胜利条件:击败 Gobgouitch

战斗奖励:无

战斗要点:敌人数量较多,尽量把敌人逐个吸引过来干掉。用 Narsha 击败 Gobgouitch 可获得其卡片。



BATTLE 11

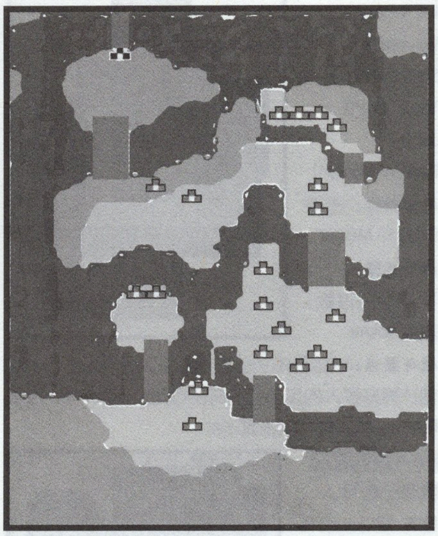
我方任选 12 人

敌方 20 人:Dark Elf*4,Skeleton*8,Dark Priest*4 Dark Mage*2,Lizardman*1,Master Mage*1

胜利条件:击败 Master mage

战斗奖励:15 回合内过版,获得 Elf Slayer

战斗要点:利用两个鸟人的飞行移动突袭敌人,注意避开可以远程攻击的 Dark Elf。



BATTLE 12

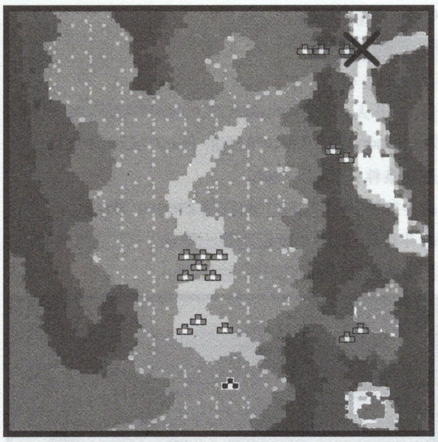
我方任选 12 人

敌方 16 人:Skeleton*5,Dark Elf*2,Dark Priest*2 Pegasus Knight*5,Lizardman*2

胜利条件:敌全灭,到达 Lone Bridge

战斗奖励:15 回合内过版,获得 2,000G

战斗要点:本关敌人多为飞行部队,要以弓箭手和魔法师为主力进行战斗。用 Zylo 击败 LV14 的 Pegasus Knight 可获得其卡片。

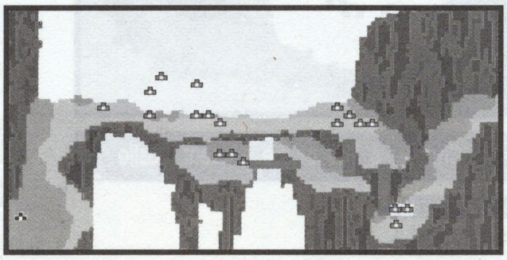


BATTLE 13

我方任选 12 人

敌方 19 人:Lizardman*6,Dark Elf*3,Dark Priest*2 Pegasus Knight*6,Laser Eye*1,Sliver knight*1

胜利条件:击败 Sliver knight



战斗奖励:16 回合内过版,获得 Duelist

战斗要点:注意 Laser Eye 每五回合的大范围强力攻击,由于地形狭窄,采取逐步推进的战法比较好,战前一定要多准备回复道具。用 Tao(Anri)击败 Laser Eye 和 Sliver knight 可获得卡片。

Chapter 4 The Great Fortress of Balbazak

BATTLE14

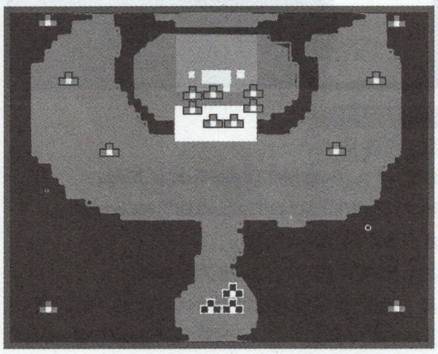
我方 3 人:Narsha,Zuika,Mawlock

敌方 15 人:Ghost*8,Wizary*2,Will-o-wisp*4,Soul Eater*1

胜利条件:击败 Soul Eater

战斗奖励:无

战斗要点:本关 Mawlock 加入,但还不能使用卡片。敌人较多,还是采用吸引过来逐一消灭的方法吧。用 Zuika 击败 Soul Eater 可获得其卡片



BATTLE15

我方任选 12 人

敌方 18 人:Lizardman*5,Dark Priest*3,Pegasus KT*4 Sliver KT*4,Artillery*1,Elliot*1

胜利条件:击败 Elliot

战斗奖励:10 回合内过版,获得 Raging Drum

战斗要点:本关战场较大,全军集体前进以保证不被围攻即可。用 Max 击败 Elliot 可获得其卡片。战后 Narsha,Zuika,Mawlock 三人加入。

BATTLE16

我方任选 12 人

敌方 19 人:

Sliver KT*9

Artillery*2

Pegasus KT*3

Rune knight*1

Dark Priest*3

Hellhound*1

胜利条件:

击败 Hellhound

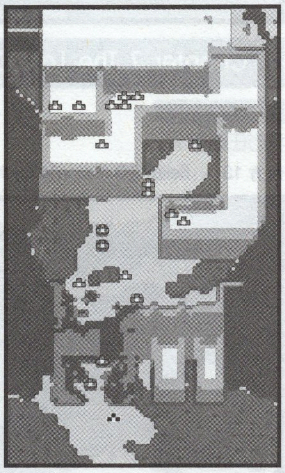
战斗奖励:

10 回合内过版,

获得 4,000G

战斗要点:

本关尽量派遣移动力较高和可飞行的同伴参战,以保证 10 回合内过关。用 Guntz 击败 Hellhound 可获得其卡片。



BATTLE17

我方任选 12 人

敌方 15 人:

Sliver KT*2

Blue Dragon*1

Artillery*3

Dark Priest*1

Hellhound*2

Seabat*5

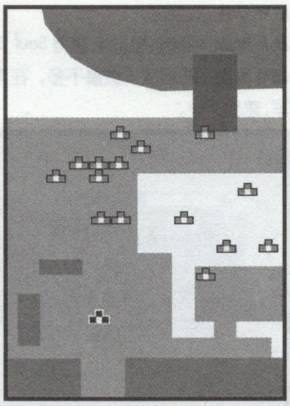
Balbazak*1

胜利条件:

击败 Balbazak

战斗奖励:

8 回合内过版,获得 Merman Buster



战斗要点:战场不大但敌人较多,适合魔法师练级的一关。用 Earnest 击败 Balbazak 可获得其卡片。

Chapter 5 Geteway to the Hidden Shrine

BATTLE18

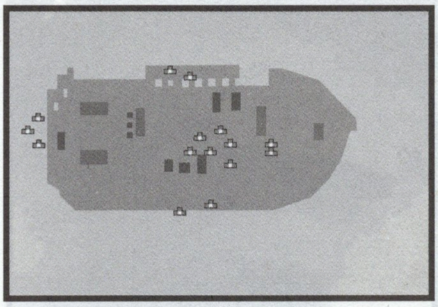
我方任选 12 人

敌方 15 人:Pegasus Knight*3,Seatbat*4,Conch*6,Shellfish*2

胜利条件:敌全灭

战斗奖励:8 回合内过版,获得 5,000G

战斗要点:一开始不必理会那三个 Pegasus Knight,先清理其它敌人,螺状敌人攻击附带毒属性,注意回复。



BATTLE19

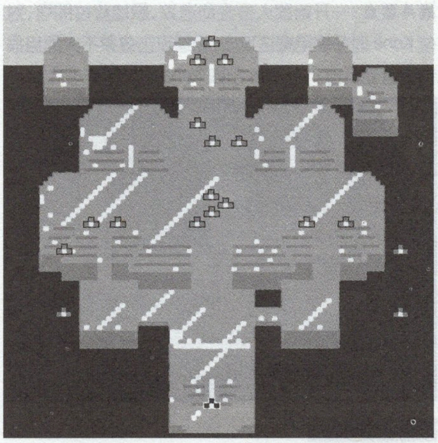
我方任选 12 人

敌方 18 人:Seatbat*4,Hellhound*5,Sheleton*5,Worn*3 Master Mage*1

胜利条件:击败 Master Mage

战斗奖励:10 回合内过版,获得 6,000G

战斗要点:逐步推进解决敌人即可,比较简单的一关。Master Mage 的魔法很强,尽量在接近后 1 回合干掉他。用 Mae 击败 Master Mage 可获得其卡片。

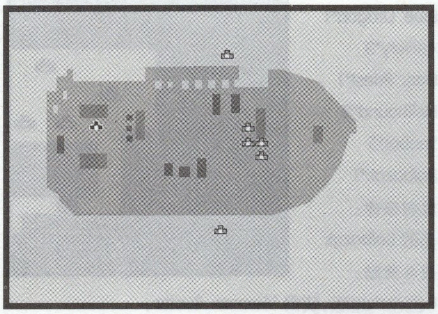


BATTLE20

我方任选 12 人

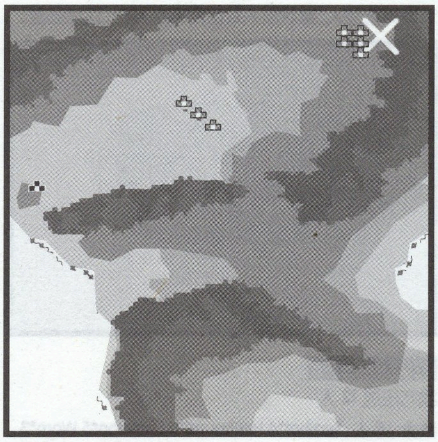
敌方 6 人:Conch*2,Seabat*1,Pegasus KT*2,Gargoyle*1

胜利条件:敌全灭
战斗奖励:6 回合内过版,获得 Soul Buster
战斗要点:初期敌人数量不多,在第三回合会出现援军,速战速决。

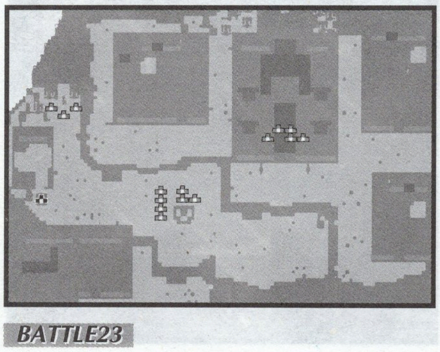


Chapter 6 Descendant of the Sacred Dragons

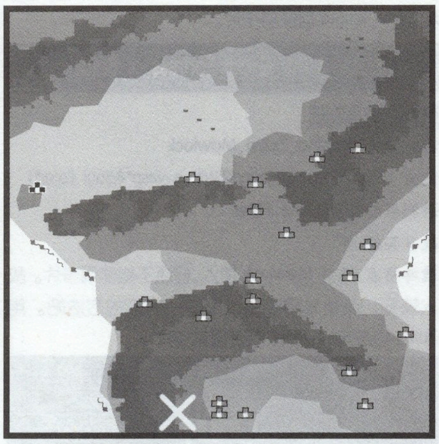
BATTLE21
我方任选 12 人
敌方 8 人:Arittlery*5,High Priest*1,Dullahan*1,Master Mage*1
胜利条件:击败 Dullahan, 到达 Dragonia
战斗奖励:10 回合内过版,获得 7,000G
战斗要点:Dullahan 身旁会不断出现援军,至于对付 Dullahan 使用冰属性魔法效果会比较好。用 Domingo 击败 Dullahan 可获得其卡片。



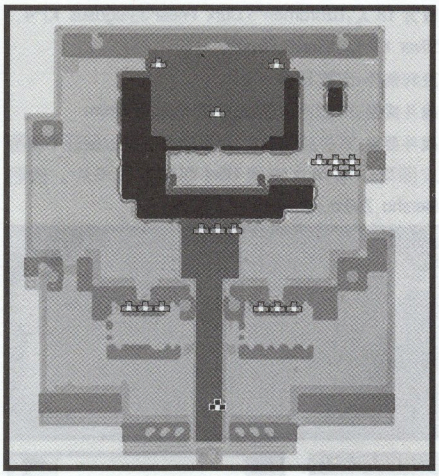
BATTLE22
我方任选 12 人
敌方 15 人:Gargoyle*3,Golem*4,Master Mage*3 Dullahan*2,High Priest*2,Kane*1
胜利条件:击败 Kane
战斗奖励:12 回合内过版,获得 Orge Slayer
战斗要点:一开始敌人会主动进攻,原地应付即可,对付 Kane 时多使用魔法攻击,物理攻击效果不大而且很容易遭到反击。用 Max 击败 Kane 可获得其卡片。



BATTLE23
我方任选 12 人
敌方 18 人:Gargoyle*3,Belial*3,Master Mage*4,High Priest*2,Bowrider*2,Golem*4
胜利条件:敌全灭,到达 Demon Castle
战斗奖励:20 回合内过版,获得 8,000G
战斗要点:本关敌人比较分散,采取逐个击破战法即可。由于地形因素,尽量不要派骑士职业的同伴参战。

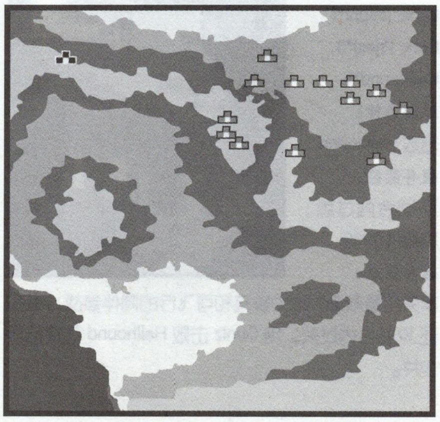


BATTLE24
我方任选 12 人
敌方 17 人:Gargoyle*3,Belial*3,aster Mage*4 High Priest*1,Dullahan*2,Bowrider*3,Mishaela*1
胜利条件:击败 Mishaela
战斗奖励:16 回合内过版,获得 Destoryer
战斗要点:全部魔法都对 Mishaela 无效,所以拥有高攻击的同伴是本关主力,当然也不不能忽略魔法防御,毕竟 Mishaela 的魔法还是很强的。用 Max 击败 Mishaela 可获得其卡片。



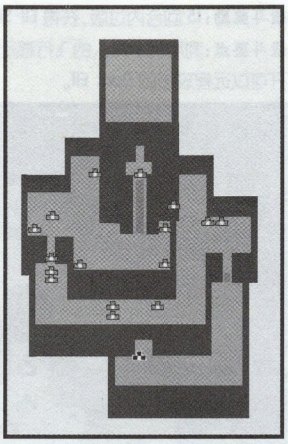
Chapter 7 The Lost Civilisation

BATTLE25
我方任选 12 人
敌方 13 人:Belial*2,Dullahan*4,Torch eye*2



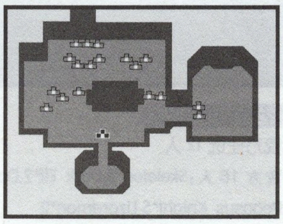
Minotaur*1,Wyuern*2,Jet*2
胜利条件:敌全灭,到达 Tower
战斗奖励:8 回合内过版,获得 8,000G
战斗要点:注意魔法对 Jet 无效,其它敌人问题不大,稳扎稳打即可。

BATTLE26
我方任选 12 人
敌方 18 人:
Ice worm*5
Wyuern*2
Stell clan*4
Torch eye*3
Jet*3
Demon Master*1
胜利条件:击败 Demon Master
战斗奖励:16 回合内过版,获得 Sniper



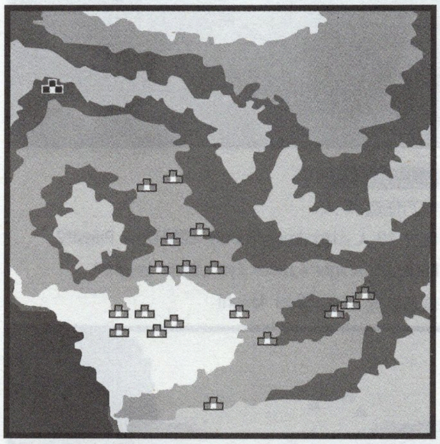
战斗要点:Jet 以外的全部敌人都可以远程攻击,一定到计算好敌人的攻击范围再作行动。用 Narsha 击败 Demon Master 可获得其卡片。

BATTLE27
我方任选 12 人
敌方 18 人:
Demon Master*3
Minotaur*2
Ice worm*4
Torch eye*4
Jet*4,Chaos*1



胜利条件:击败 Chaos
战斗奖励:8 回合内过版,获得 10,000G
战斗要点:本关战场小,而且敌人数量众多,在本关把等级较低的同伴都拿出来练练吧。用 Adam 击败 Chaos 可获得其卡片。

BATTLE28
我方任选 12 人
敌方 18 人:Demonmaster*2,Cerberus*4,Minotaur*3 Horseman*3,Skullforce*4,High Priest*1,Chimera*1
胜利条件:击败 Chimera
战斗奖励:8 回合内过版,获得 Dragon Slayer
战斗要点:本关不能使用脱出魔法,一定要速战速决,把负责回复的同伴安排妥当即可。



Chapter 8 Rise of the Ancient Castle

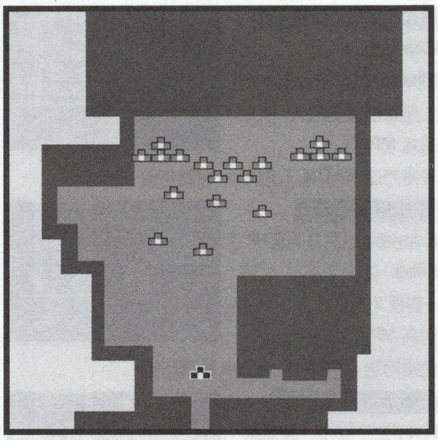
BATTLE29
我方任选 12 人

敌方 19 人:Chimera*5,Horseman*3,Cerberus*3 Blue Dragon*3,Skullforce*3,High Priest*2

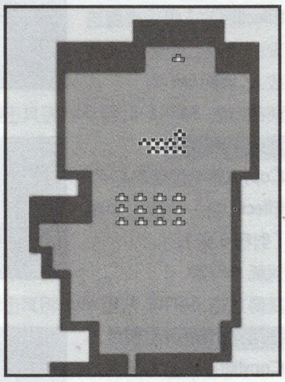
胜利条件:敌全灭

战斗奖励:无

战斗要点:本关之后的战斗都不再有战斗奖励,每关也不用再考虑时间问题,宝箱全部打开后再与敌人周旋。



BATTLE30



我方任选 12 人

敌方 13 人:

Stell clan*6

Torch eye*6

Ramladu*1

胜利条件:

击败 Ramladu

战斗奖励:无

战斗要点:

Ramladu 果然不愧是国王,受到物理攻击必定反击,而且攻击力超强,尽量使用魔法对其攻击。用 Narsha 击败 Ramladu 可获得其卡片。

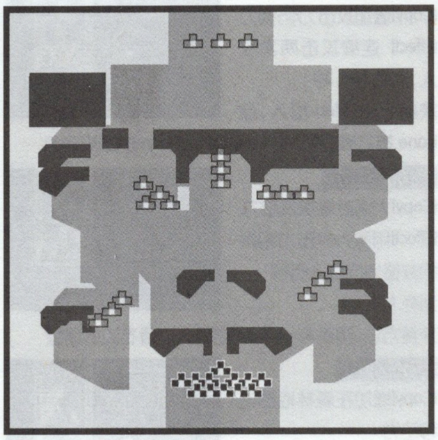
BATTLE31

我方任选 12 人

敌方 20 人:Jat*3,Chimera*6,Skullforce*3,Horseman*2,Blue Dragon*3,Colossus*3

胜利条件:击败 Colossus

战斗奖励:马上就到最终决战,进入本关后,如果感觉实力不足,那就在这关再练练级。大部分敌人会主动上前进攻,原地摆好阵形等这他们自动送死就行了。对付 Colossus 时先让魔法防御较高的同伴上前消耗其 MP,等其 MP 消耗殆尽时再全军突击,一举歼灭。用 Luke 击败 Colossus 即可获得其卡片。



BATTLE32

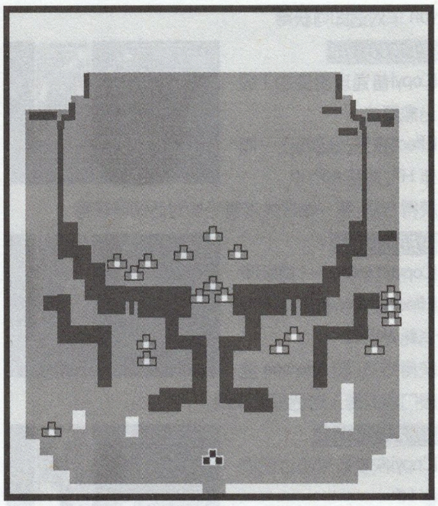
我方任选 12 人

敌方 18 人:Blue Dragon*2,Torch Eyes*8,Stell Clan*5,High Priest*2,Darksol*1(DARK DRAGON)

胜利条件:击败 Darksol,打败后变为 DARK DRAGON,再次将其击败后即通关

战斗奖励:无

战斗要点:战斗时先将杂兵解决,特别是会回复魔法的 High Priest。Darksol 本身不会魔法,但是拥有极高的攻击力和大范围的攻击特技,而且远程攻击对其无效,魔法方面也只有 Max 的 Super Nova 对其有效,所以要多使用增加攻击力和防御力的魔法来负责强化主力攻击的同伴,将 Darksol 击败后他会变身为 DARK DRAGON,此时就拼尽全力与之一战吧,最后的胜利就在眼前。用 Max 击败 Darksol 可获得其卡片,用 Mawlock 击败 DARK DRAGON 可获得其卡片。



通 关 特 典

游戏通关后可存储通关记录,继承此记录进行二周目游戏时一开始即可以获得主角 Max 的卡片,而且一周目获得的卡片可以全部继承。

全卡片收集资料

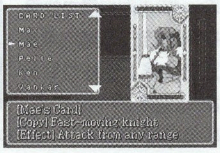
01.MAX(主角)

[Copy] 攻击附带 Supernova 魔法

[Effect] 从战场上脱出,消耗 MP20

获得方法:游戏通关一次

02.Mae

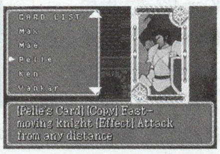


[Copy]移动力增加

[Effect]可以直接攻击战场上任意位置的敌人,消耗 MP:10

获得方法:第二章在大本营与她对话即可获得

03.Pelle



[Copy]移动力增加

[Effect]可以直接攻击战场上任意位置的敌人,消耗 MP:10

获得方法:第四章在大本营与他对话即可获得

04.Ken

[Copy]移动力增加

[Effect]可以直接攻击战场上任意位置的敌人,消耗 MP:10

获得方法:第一章在大本营与他对话即可获得

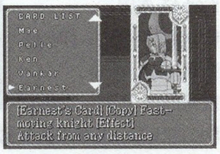
05.Vankar

[Copy]移动力增加

[Effect]可以直接攻击战场上任意位置的敌人,消耗 MP:10

获得方法:第四章在大本营与他对话即可获得

06.Earnest

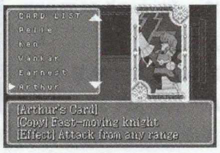


[Copy]移动力增加

[Effect]可以直接攻击战场上任意位置的敌人,消耗 MP:10

获得方法:调查加入时所在城镇(Uranbatol)的书架

07.Arthur

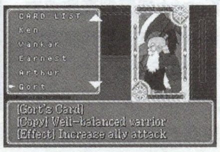


[Copy]移动力增加

[Effect]可以直接攻击战场上任意位置的敌人,消耗 MP:10

获得方法:加入时即可获得

08.Gort

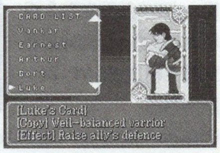


[Copy]增加攻击力防御力

[Effect] 增加同伴的攻击力,消耗 MP:11

获得方法:加入后,与他家地下室的女孩对话即可获得

09.Luke

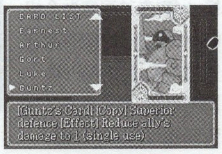


[Copy]增加攻击力防御力

[Effect] 增加同伴的防御力,消耗 MP:7

获得方法:第一章在大本营与他对话即可获得

10.Guntz

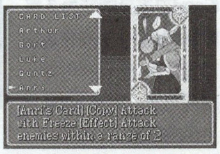


[Copy]大幅度增加防御力

[Effect]使同伴只受到 1 点伤害(一次有效),消耗 MP:40

获得方法:第四章在大本营与他对话即可获得

11.Anri

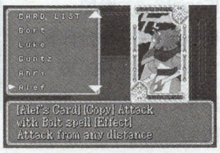


[Copy]攻击附带冰冻效果

[Effect]释放 2 级冰魔法攻击 2 格以内的敌人,消耗 MP:30

获得方法:调查 Anri 房间里的书架

12.Alef

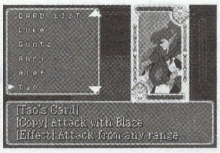


[Copy]攻击附带雷电效果

[Effect]释放 1 级雷电魔法攻击战场上任意位置的敌人,消耗 MP:15

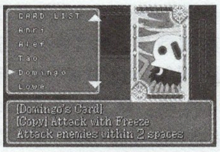
获得方法:调查 Prompt 出口附近的宝箱

13.Tao



[Copy]攻击附带火炎效果
[Effect]释放 1 级火炎魔法攻击战场上任意位置的敌人，消耗 MP：6
获得方法：调查 Manarina 的 VIP mage 房间中宝箱

14.Domingo

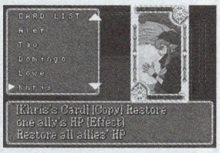


[Copy]攻击附带冰冻效果
[Effect] 连续攻击两次敌人，消耗 MP：30
获得方法：与 Pan Caravan 羊对话即可获得

15.Lowe

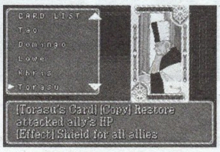
[Copy]普通攻击变为 1 级治愈魔法
[Effect]恢复战场内任一同伴 HP，消耗 MP：10
获得方法：第一章在大本营与他对话即可获得

16.Khris



[Copy]完全恢复一个同伴 HP
[Effect]恢复所有同伴 HP，消耗 MP：25
获得方法：和 Alterone 宫殿门前的男人对话即可获得

17.Torasu

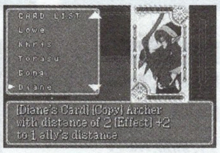


[Copy]恢复被攻击过的同伴 HP
[Effect]为全体同伴加魔法护盾，消耗 MP：25
获得方法：调查 Prompt's Elders 左边房间的书架

18.Gong

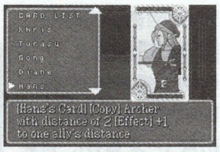
[Copy]增加攻击力 5 点
[Effect]取消一个敌人此回合行动能力，消耗 MP：20
获得方法：加入后，与山上的女人对话即可获得

19.Diane



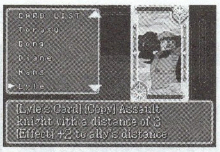
[Copy]攻击范围变为 2 格
[Effect]增加一个同伴攻击范围 2 格，消耗 MP：24
获得方法：
调查 Pan Caravan Departed 羊圈的宝箱

20.Hans



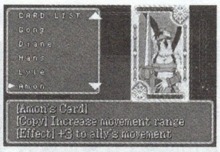
[Copy]攻击范围变为 2 格
[Effect]增加一个同伴攻击范围 1 格，消耗 MP：12
获得方法：第一章在大本营与他对话即可获得

21.Lyle



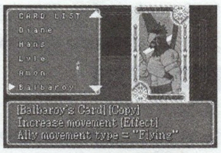
[Copy]攻击范围变为 3 格
[Effect]增加一个同伴攻击范围 2 格，消耗 MP：24
获得方法：调查 Rudo 左上角的宝箱

22.Amon



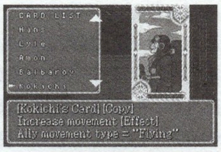
[Copy]移动力增加
[Effect]增加一个同伴移动力 3 格，消耗 MP：10
获得方法：Balbaroy 加入时即可获得

23.Balbaroy



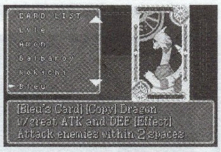
[Copy]移动力增加
[Effect]使一个同伴的移动类型变为"飞行"
消耗 MP：20
获得方法：调查 Shade Abbey 的书架

24.Kokichi



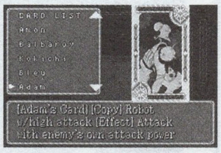
[Copy]移动力增加
[Effect]使一个同伴的移动类型变为"飞行"
消耗 MP：20
获得方法：在 Bustoke 观看实验，再与其助手对话

25.Bleu



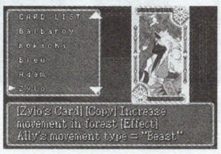
[Copy]增加攻击力防御力
[Effect] 连续攻击两次敌人，消耗 MP：30
获得方法：Bleu 加入，且 Kane 被打败之后，按 Karin，Krin，Karin 的顺序对话

26.Adam



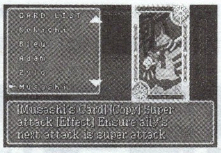
[Copy]大幅度增加攻击力
[Effect]用敌人攻击力相同的数值造成敌人伤害
消耗 MP：20
获得方法：调查 Runefaust 宫殿入口最右边的墙壁

27.Zylo



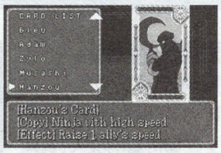
[Copy]增加在森林地形的移动力
[Effect]使一个同伴的移动类型变为"野兽"，消耗 MP：15
获得方法：调查 Bustoke 教会的标志

28.Musashi



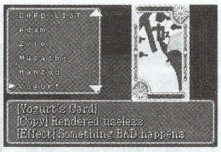
[Copy]大幅度增加攻击力
[Effect]确保一个同伴的下一次攻击必定是会心一击，消耗 MP：20
获得方法：调查 Prompt 唯一有两道门的房间内墙壁

29.Hanzou



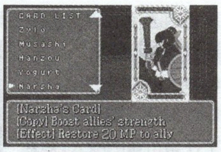
[Copy]大幅度提升敏捷力
[Effect]提升一个同伴的敏捷力，消耗 MP：8
获得方法：调查 Runefaust 入口上方一排树的第三棵树

30.Yogurt



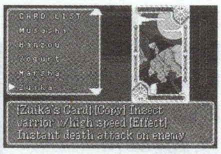
[Copy]无作用
[Effect]随机产生一种负面效果，消耗 MP：1
获得方法：在第一次遇到 Pao 的火车上调查车头发动机

31.Narsha



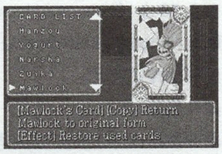
[Copy]攻击变为替同伴增加攻击力
[Effect] 为同伴恢复 20 点 MP，消耗 MP：30
获得方法：第四章在大本营与她对话即可获得

32.Zuika



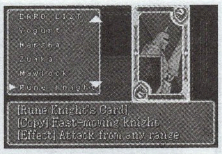
[Copy]大幅度提高敏捷力
[Effect]对敌人使用即死攻击（射程 2 格）
消耗 MP：25
获得方法：第四章在大本营与他对话即可获得

33.Mawlock



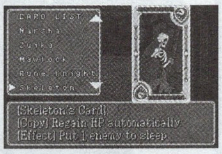
[Copy]Mawlock 返回未 COPY 卡片状态
[Effect] 恢复用过的卡片，消耗 MP：20
获得方法：多使用他战斗，第七章在大本营与他对话

34.Rune knight



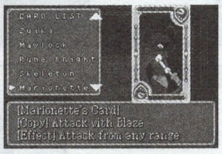
[Copy]移动力增加
[Effect]可以直接攻击战场上任意位置的敌人
消耗 MP：7
获得方法：BATTLE 1，用 Max 将其击败

35.Skeleton



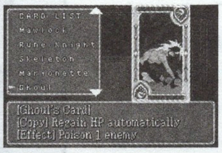
[Copy]每回合回复 3 点 HP
[Effect] 使一个敌人沉睡（射程 2 格）
消耗 MP：20
获得方法：BATTLE 7，用 Anri 将其击败

36.Marionette



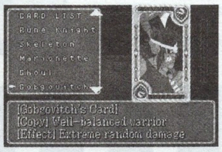
[Copy]攻击附带火炎效果
[Effect]释放 1 级火炎魔法攻击战场上任意位置的敌人，消耗 MP：2
获得方法：BATTLE 8，用 Gort 将其击败

37.Ghoul



[Copy]每回合回复 3 点 HP
[Effect] 使一个敌人中毒（射程 3 格）
消耗 MP：20
获得方法：BATTLE 9，用 Max 将其击败

38.Gobgouitch

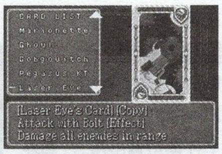


[Copy]增加攻击力防御力
[Effect]给予敌人额外的随机伤害，消耗 MP：20
获得方法：BATTLE 10，用 Nasha 将其击败

39.Pegasus knight

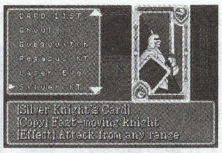
[Copy]移动力增加
[Effect]可以直接攻击战场上任意位置的敌人
消耗 MP：7
获得方法：BATTLE 12，用 Zylo 击败右上角 14 级的 PegasusKt

40.Laser Rye



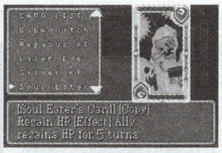
[Copy]攻击附带雷电效果
[Effect]释放 2 级雷电魔法攻击战场上任意位置的敌人，消耗 MP：30
获得方法：BATTLE 13，用 Tao(Anri)将其击败

41.Silver Knight

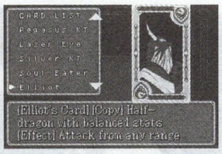


[Copy]移动力增加
[Effect]可以直接攻击战场上任意位置的敌人
消耗 MP：7
获得方法：BATTLE 13，用 Tao(Anri)将其击败

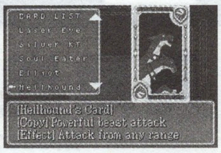
42.Soul Eater



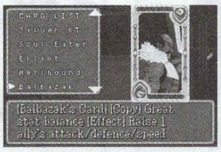
[Copy]每回合回复 5 点 HP
[Effect]使一个同伴每回合回复 HP5 点，持续 5 回合，消耗 MP：30
获得方法：BATTLE 14，用 Zuika 将其击败

43.Elliot


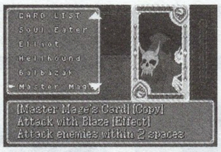
[Copy]增加攻击力与防御力,减少敏捷力
[Effect]可以直接攻击战场上任意位置的敌人,消耗 MP:3
获得方法:BATTLE 15,用 Max 将其击败

44.Hellhound


[Copy]大幅度提高攻击力
[Effect]用火炎攻击战场上任意位置的敌人
消耗 MP:20
获得方法:BATTLE 16,用 Guntz 将其击败

45.Balbazak


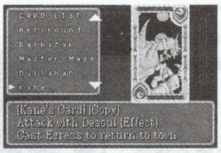
[Copy]增加攻击力与防御力,减少敏捷力
[Effect]一个同伴攻击力防御力敏捷力增加,消耗 MP:40
获得方法:BATTLE 17,用 Earnest 将其击败

46.Master Mage


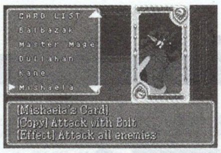
[Copy]攻击附带火炎效果
[Effect]释放 2 级火魔法攻击 2 格内敌人
消耗 MP:20
获得方法:BATTLE 19,用 Mae 将其击败

47.Dullahan

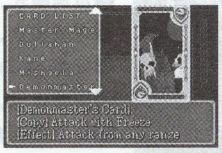
[Copy]吸收敌人 HP
[Effect]对敌人使用即死攻击(射程 2 格)
消耗 MP:25
获得方法:BATTLE 21,用 Domingo 将其击败

48.Kane


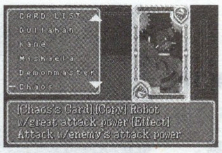
[Copy]死魂攻击
[Effect]从战场上逃离
消耗 MP:8
获得方法:BATTLE 22,用 Max 将其击败

49.Mishaela


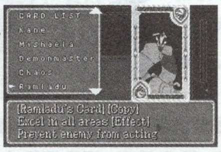
[Copy]攻击附带雷电效果
[Effect]释放 1 级雷电魔法攻击全体敌人
消耗 MP:40
获得方法:BATTLE 24,用 Max 将其击败

50.Demon Master


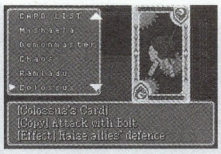
[Copy]攻击附带冰冻效果
[Effect]释放 4 级冰魔法攻击战场上任意位置的敌人,消耗 MP:25
获得方法:BATTLE 26,用 Nasha 将其击败

51.Chaos


[Copy]增加攻击力防御力
[Effect]用敌人攻击力相同的数值造成敌人伤害
消耗 MP:15
获得方法:BATTLE 27,用 Adam 将其击败

52.Ramladu


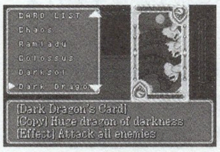
[Copy]移动不受任何地形影响
[Effect]取消一个敌人此回合行动能力
消耗 MP:20
获得方法:BATTLE 30,用 Nasha 将其击败

53.Colossus


[Copy]攻击附带雷电效果
[Effect]提升全部同伴防御力,消耗 MP:30
获得方法:BATTLE 31,用 Luke 将其击败

54.Darksol

[Copy]移动不受任何地形影响
[Effect]攻击全体敌人
消耗 MP:50
获得方法:BATTLE 32,用 Max 将其击败

55.Dark Dragon


[Copy]增加攻击力和防御力,敏捷力和移动力减少
[Effect]攻击全体敌人
消耗 MP:50
获得方法:BATTLE 32,用 Mawlock 将其击败

全隐藏角色加入方法

Gong
第一章在 Mountain Hut 旁与其对话后即可加入

Gort
第一章第一战后 Guardiana 酒吧与其对话后即可加入

Arthur
第二章在 Manarina 战斗结束后与其对话后即可加入

Yogurt
第一章在 Mountain Hut 小屋旁与其对话后可在第四章 Pan 的教堂墙壁处看见它即可加入

Kokichi
第三章 Bustoke 初识时和他进行飞行试验，在第四章 Pan 旅团离开后即可加入

Vankar
第四章 Pan 旅团离开后找到并与其对话后即可加入

Guntz
第二章再 Rindo 与其对话后可在第四章 Pan 的羊圈中加入

Domingo
第二章在 Manarina 取得 Domingo 蛋，在第四章 Pan 旅团商店孵化

Hanzou
第五章调查 Waral 城右边标志 “floating on the sea”
调查教堂右边小屋内的小木牌 “not the book shelf”
BATTLE 19 后调查左边标志 "a cross atop the spire"
调查教堂木箱会出现 “Praticing the art the ninja you should search the fish”
调查晒鱼场最上方的一条鱼 Hanzou 即会出现并加入

Musashi
第六章调查 Rudo 镇围墙最左边的标志 “The boy”
调查 Krin 屋内的 5 张宣传单,其中一章写着 “White”
调查屋顶左下角的白色衬衫
调查中央的龙雕像 Musashi 即可加入

Lyle
第五章 Rudo 城与其对话后即可加入

全魔法效果

名称	效果
HEAL	给单个同伴恢复 HP
AURA	给多个同伴恢复 HP
DETOX	解毒
SHIELD	给同伴加防护罩
DISPEL	驱散各种负面效果
ELUDE	使同伴回避敌人攻击
ATTACK	提升同伴攻击力
QUICK	提升同伴敏捷力
SLOW	降低敌人敏捷力
SLEEP	使敌人昏睡
BLAZE	火属性攻击
FREEZE	冰属性魔法攻击
BLOT	雷电属性攻击
SUPER NOVA	超级新星攻击
DESOUL	即死魔法
EGRESS	脱离战场
STEP	提升同伴移动力
BOOST	提升同伴魔力

全武器效果

名称	效果
剑	
Short Sword	+5
Middle Sword	+8
Long Sword	+12
Steel Sword	+16
Broad Sword	+20
Doom Blade	+25 随机即死效果
Katana	+30 随机即死效果
Sword of Light	+36 BoltLv2
Sword of Darkness	+40(诅咒) Desoul
Chaos Breaker	+40 FreezeLv4
Dwarfbuster	+7(对半身人强)
Mermanbuster	+15(对水族强)
Soulbuster	+18(对人类强)
Hand Axe	+7
Middle Axe	+11
Battle Axe	+16
Great Axe	+26
Heat Axe	+22 BlazeLv2
Atlas	+33 BlazeLv2
Jagged Flash	+8(对野兽强)
Landslide	+14(对飞兵强)
Raging Drum	+18(对炮兵强)
标枪	
Spear	+6
Power Spear	+14
Valkyrie	+35 每回合恢复 3HP
Elf Slayer	+18(对妖精强)
矛	
Bronze Lance	+9
Power Lance	+16
Steel Lance	+18
Chrome Lance	+22
Halberd	+25
Devil Lance	+35(诅咒) Shield
Ogre Slayer	+24(对巨人强)
Dragonslayer	+40(对龙强)
弓	
Wooden Arrow	+8
Steel Arrow	+13
Elven Arrow	+18 随机即死效果
Duelist	+16(对人马强)
Sniper	+30(全种族强)
炮	
Armour Arrow	+27
Buster Shot	+35
Destroyer	+21(对机械强)
杖	
Wooden Staff	+4
Power Staff	+12
Guardian Staff	+18
Holy Staff	+26 每回合恢复 3HP
Demon Rod	+35(诅咒) 吸取 MP
Doll Hater	+14(对人偶强)
Zombie Charm	+16(对僵尸强)
Voodoo Staff	+8(毒)
Paralyzer	+16(催眠)
锤	
Mace	+7
Heavy Mace	+14
Holy Mace	+20 HealLv3 每回合恢复 3HP
Miracle Mace	+30 BoltLv4

■机种:GBA ■类型:SPT ■厂商:任天堂 ■发售日:4月22日

マリオゴルフ GBAツアー
马里奥高尔夫

文:ChinaGba·一掊黄土 责编:星辰

万人迷马里奥大叔不仅善于踩蘑菇,同时也是个高尔夫的高手呢!!不信?那就跟着我来一次“马里奥高尔夫之旅”吧!

任天堂曾经在N64和NGC上都推出过以马里奥为题材的高尔夫作品,并且均大受好评。现在,这股高尔夫旋风终于登陆GBA平台!本次的《马里奥高尔夫之旅》制作非常优秀,容量高达128M。如果曾经玩过GBA上的RPG大作《黄金太阳》的玩家,在进入游戏之后一定会有一种熟悉的感觉——似曾相识的村庄和人物,对话时“bibi”的音效……的确,这款游戏和《黄金太阳》有着浓厚的血缘关系,它正是由《黄金太阳》的制作小组GAMELOT所开发的!相信喜欢《黄金太阳》的玩家一定也会喜欢上这款游戏,因为它可不是一个单纯的高尔夫游戏,还包含了众多的RPG要素在里面!好了,大家跟我一起拿起球杆,进入马里奥的高尔夫世界,去尽情享受阳光、草地、空气带来的好心情吧!

故事从尼尔(**ニール**)和他的搭档艾拉(**エラ**),以及既是好友又是对手的巴兹(**バズ**)和海伦(**ヘレン**)四人为成为最强高尔夫球手的目标而进入马里奥高尔夫俱乐部进修开始。

介绍他们进入马里奥高尔夫俱乐部的基德(**キッド**)在5年前曾是马里奥高尔夫俱乐部所属会员之一,并且曾经在马里奥(**マリオン**)、帕姆(**パーム**)、迪恩(**デューン**)、林克斯(**リンクス**)四个高尔夫俱乐部竞赛中获得冠军,被称为当时最强的高尔夫球手。但是后来过度的严格训练使他的身体支持不住,无法再挥动高尔夫球杆,失意之余淡出了高尔夫球界。No.1的高尔夫球手突然退出球坛,使得众人对此议论纷纷,但是真实的原因却没有几个人清楚……

淡出球坛后的基德并没有放弃他热爱的高尔夫,为了将自己的精神和球技传达下去,他开始寻找并培养有潜力的年轻选手。尼尔、艾拉、巴兹和海伦就是被基德选中的四个才华横溢的少年。在基德的严格训练下,5年的时间很快就过去了……

基德认为已经没有什么可以再教给这四个少年了,之后的一切就全靠他们自己来努力。于是基德带着他们来到了马里奥高尔夫俱乐部……

这四个少年能够实现基德所托付的成为最强的高尔夫选手的心愿吗?

人物介绍

向传说的高尔夫专家基德学习高尔夫球的男孩子。击球轨道低,玩家可控制的主角之一。

与尼尔一样是基德的学生,是个明朗、活泼的女孩。击球轨道较高,玩家可控制的主角之一。

基德的学生之一,是艾拉和尼尔一组的竞争对手,以最强的高尔夫球手为目标而努力着。

与巴兹一组进行双打练习的女孩子。她也是向基德学习高尔夫的学生之一。

曾经一度从高尔夫球坛消失、传说的高尔夫球手。现在是尼尔他们的老师。

马里奥高尔夫俱乐部冠军,韵律感很好的一位高尔夫球手。

马里奥高尔夫俱乐部的原冠军。目前专攻双打比赛。

受母亲的影响开始打高尔夫、帕姆俱乐部的俱乐部冠军。

以前被称为女子高尔夫的女王、帕姆俱乐部的原俱乐部冠军。

拥有很好的运动神经,大胆的球风,迪恩高尔夫俱乐部的冠军。

力量型选手,迪恩高尔夫俱乐部的原俱乐部冠军。

林克斯高尔夫俱乐部的俱乐部冠军。以"王中王"著称的天才高尔夫手。

单手击球的金刚,力量自然是不能小觑,弯轨道球让你捉摸不定。

キノコ王国惹人喜爱的公主。她的高尔夫能力如何呢?千万不要小瞧她哦。

记得我们的马里奥大叔吗?在此作中可是以高尔夫高手的身份登场的,擅长超级强力旋转球。

一向悠闲自得的耀奇也加入了高尔夫球队,成为会员们挑战的目标,它最大的特征——可爱。

游戏菜单介绍

主菜单:(注:第一次进入游戏时,直接进入故事模式)

❶故事模式,进入RPG的世界
❷自由模式,进行场地比赛的练习
❸对战模式,进行联机对战练习
❹状态,查询各项统计以及收集录像
❺更改设定,如按键方式、音乐
❻高尔夫词典,各种术语的查询

角色能力值

❶角色等级
❷最大击球距离,角色使用1W球杆时,在无风的条件下打出NICE SHOT后的飞行距离。
❸击球弧线的高度,球飞行的距离越高,受风的影响越大。
❹曲线球的弧度,打出左、右曲线球的弧度大小。
❺击球的精度区的大小,击球的精度区越长,越不容易出现失误。
❻控球能力,球飞行的精度,精度越高,距离目标点越近。
❼击球的旋转力,旋转力越高,击出旋转球的效果越明显。

故事模式下的菜单(按 START 键出现)

❶角色数据 ❹系统设定
❷故事状态 ❺中断记录
❸休眠模式

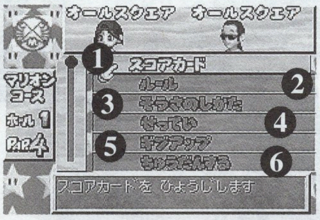
迷你游戏时的菜单

❶回到最初状态 ❹设定
❷规则 ❺终止迷你游戏
❸操作方法

练习时的菜单

❶天气设定 ❸设定
❷操作方法 ❹终止练习

比赛时的菜单



❶比分查询 ❹设定
❷规则 ❺放弃
❸操作方法 ❻中断

操作方法详解

基本操作

上、下键	球棒的变更
左、右键	打击方向的变更
A 键	打击、决定
B 键	打击方式的切换、取消
L 键	力量标志上升
R 键	力量标志下降
SELECT 键	照相模式
START 键	菜单选项

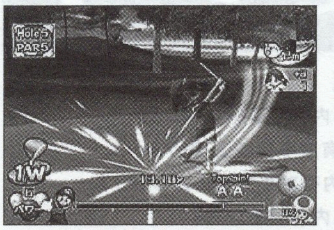
照相模式下的操作

方向键	镜头移动
A 键	打击模式
B 键	镜头跳跃
L 键	镜头位置上升(放大)
R 键	镜头位置下降(缩小)
SELECT 键	全体赛场
START 键	主选项

进阶击球方法说明

游戏中的击球方法分为手动和自动两种:自动击球比较稳定,不容易出现失误,但效果较中庸;手动击球可以打出非常漂亮的击球,但是相应的失误的概率也比较大。不过,如果想要成为一名高尔夫高手,一定要熟练掌握手动击球的技巧,这样就可以随心所欲的打出漂亮的击球来。

自动击球的方法为,在击球画面中按 A 键开始挥杆动作(此时画面下方的力量槽会增加),当力量槽到达合适的地方后按 A 键,完成击球动作。自动击球时,球杆击球的精度是随机产生的。



所谓球杆击球的精度区,就是在力量槽右侧红线所标出的区域,正中间的白线为最准确的击球点。当游标回到精度区后,如果正好停留在白线的位置,则表示此次击球非常准确,这时在屏幕上会显示"NICE SHOT"的字样,高尔夫球会按照预定的路线飞行;如果游标和白线有所偏差,则会影响到击球的精度,高尔夫球飞行的轨迹和距离都会有些偏差。在自动击球的模式下,击球的精度随机产生,有一定几率出现"NICE SHOT";手动模式则完全是玩家自己控制,每杆都有可能打出"NICE SHOT"。

手动击球的方法为,在击球画面中按 A 键开始挥杆动作,当力量槽到达合适的地方后按 B 键决定力度,当游标回到击球的精度区后按键决定击球的类型和击球的精度。

手动击球模式可以打出各种旋转球,当游标回到击球精度区域时,对应不同的按键的效果如下:

A 或者 B	普通击球
快速按 AA	上旋球(TOP SPIN),球落地后滚动距离较长
快速按 AB	超级上旋球(SUPER TOP SPIN),球落地后滚动距离最长
快速按 BB	下旋球(BACK SPIN),球落地后不会几乎不向前滚
快速按 BA	超级下旋球(SUPER BACK SPIN),球落地后会向回滚动一小段距离

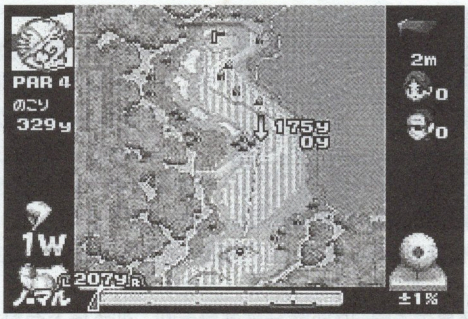
在进入击球画面前,按 B 键可对击球力量进行调整:ノーマル普通、パワ强力、ショート轻推,其中,パワ强力击球在每场比赛中只能用 6 次。按 SELECT 键可进入照相模式。按住 B 键不放的话,可进入调整击球点的画面,不同的击球点对球的飞行轨迹有很大的影响:

击打球的上部分:球飞行的高度较低,受到风的影响较小。

击打球的下部分:球飞行高度较高,受风的影响较大。

击打球的侧面:向左或向右的曲线球,对于击球类型本来就为弧线的选手,可以适当调整击球点,来平衡本来的弯曲度。

在击球时,还需要注意画面上的各种提示信息,这对于正确的击球会很有帮助。



球杆作用说明

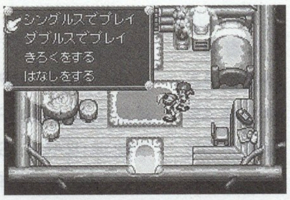
编号	作用	距离
木杆		
1W	DRIVER,长洞、中洞开球用	200–260 码
3W	球道木杆,球道第二打以及第三打	200 码左右
5W	球道木杆,球道第二打以及第三打	200 码左右
铁杆		
3I	长铁杆,球道第二打以及第三打	190 码左右
4I	长铁杆,球道第二打以及第三打	180 码左右
5I	中铁杆,球道用杆	170–165 码左右
6I	中铁杆,球道用杆	165–150 码左右
7I	中铁杆,球道用杆	150–135 码左右
8I	短铁杆,球道用杆	135–125 码左右
9W	短铁杆,球道用杆	125–110 码左右
其他球杆		
PW/AW	短铁杆,球道用杆,短距离攻果岭用	110–20 码左右
SW	沙坑铁杆,沙坑用杆或短距离攻果岭用	100–20 码
PT	果岭推杆专用	–

游戏流程

第一次进入游戏的话,会直接进入故事模式,类似于 RPG,进行男女主人公设定,无论选择哪一方,另一方都会失望呢~不过游戏是此二人为一组,只是在单人模式下只可以一人行动。决定男女主人公后是左右手握棒习惯的选择,任天堂这次相当人性化,在现实中习惯右手的玩家不妨体验下左撇子的感觉哦~

决定之后,看看相关数据,按确定进入游

戏世界吧！！游戏默认的主角名字是艾拉**エラ**（女）以及尼尔**ニール**（男）。一段剧情之后主角们进入休息室的房间里休息，一觉醒来（save），起床走出房间，他（她）正等着你呢~



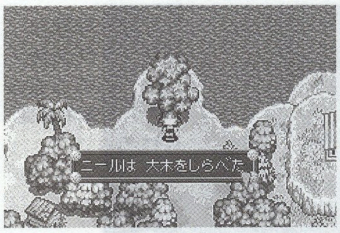
每天早上的例行菜单：

シングルスでプレイ	单人游戏，主角单独行动
ダブルスでプレイ	双人游戏，和另一主角一同行动
きろくをする	保存进度，睡觉后 save，然后进入自由模式
はなしをする	进入话题，进行对话（详情见下子菜单）

进入话题的子菜单：

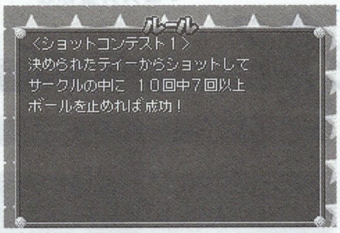
シングルスのこと	单人游戏情况
ダブルスのこと	双人游戏情况
エラのゴルフ	エラ的高尔夫
ニールとのダブルス	与ニール的双打

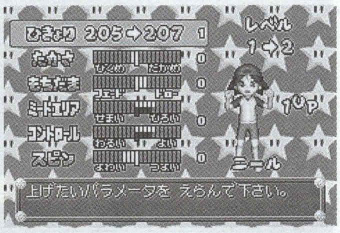
那么选择好单人行动或是双人行动后，我们出门吧。从休息室右侧出门一路向北，走上一个阶梯，海滩边有一颗大树，调查可获得升级蘑菇。另外还有不少地方隐藏有这类道具，玩家不妨自己寻找一下哦~



从地图上不难看出有很多练习场地和俱乐部，有的有一块牌子挡住去路（请勿入内），初期暂时不可进入，但随着等级的提高，以及完成一些练习以及比赛，这些场地会逐个开放的。

我们还是先去自己的训练场试试身手吧。训练场上有很多同伴在练习，和他们对话，有的会鼓励你，有的会教你一些打球的常识，当然要进行迷你游戏验证玩家的学习成果的。一共四个迷你游戏场地，基本要求是 10 回合中有 7 回合命中目标范围，顺利完成后获得相应的经验值，经验值的多少跟完成状况有关，也就是说命中 7 回合和命中 10 回合所获得的经验值是不同的。获得经验值后可进行升级设定，典型的 RPG 要素，合理分配给两位主角吧！

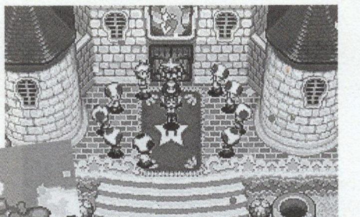




在本作中，高尔夫球手的本领可不是一成不变的哦，增加经验值可是很重要的呢，就如一般的 RPG 游戏一样，等级的增加是会影响高尔夫球手的技能，如击球的力度等等。

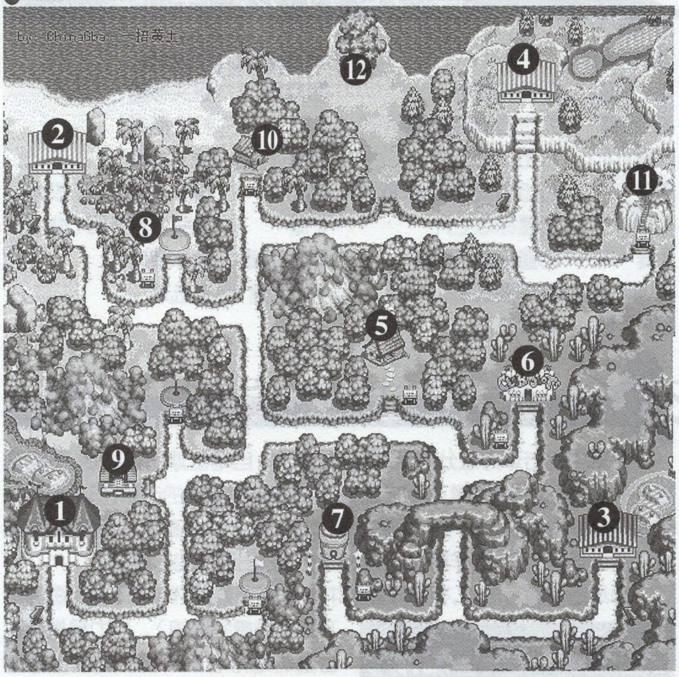
练习一段时间了，想来等级也增加了不少吧，觉得自己身手如何？在练习场东，**ジョー**正站在那里，和他对话就开始进行第一场比赛了，比赛共要打 18 洞，谁最快且用最少的杆数进洞是决定胜负的关键，如果有可能一杆进洞那就最好了……如果获得胜利的话，就可以追加新场景，并且在自由模式中添加新人物。

本作中一共四场挑战比赛，需要依次挑战**マリオン**、**パーム**、**デューン**和**リンクス**四个高尔夫俱乐部，并赢得冠军。通关后会追加隐藏关，玩家向马里奥世界的高尔夫高手发起挑战哦~



成为高尔夫的最强者！！！

世界地图



最后为大家介绍大地图上的各个建筑

❶**マリオン俱乐部**：主角们的俱乐部，内有对手ジョー和パッツ

❷**パーム俱乐部**：对手俱乐部之一，内有对手シエリー和グレース

❸**デューン俱乐部**：对手俱乐部之一，内有对手アゼリア和ティニー

❹**リンクス俱乐部**：对手俱乐部之一，内有对手ジーン

❺**クラブしょくにんの小屋**：俱乐部工匠的小屋，持锻造卡即可锻造新的球棒，可以获得新的能力哦

❻**ベガスカントリー**：club slots，选择一个俱乐部进行试炼，可以获得很高的经验值哦。

❼**ゲートの森**：门之森，对频繁的练习厌倦了吗？来这里试试身手吧~^_^

❽**练习场地**：进行各项练习挑战，完成任务后可获得相当不错的道具哦

❾**休息室**：主角们休息（save）的地方

❿**隐居所**：キッド隐居的地方

⓫**仙山**：高尔夫仙人的居住地，有自信的玩家去挑战一下吧~

⓬**谜之树**：站在树下按 A 键可获得升级蘑菇一个

カードキャプターさくら 魔卡少女樱 ~樱卡篇~

系统界面

选项菜单

はじめから：开始新游戏
つづきから：继续游戏
おまけ：特典

特典菜单

きせかえさくら：可以看收集的小樱的服装。一共52件
カードコレクション：可以看收集的卡片，有库洛牌和樱卡2套
イベントゲーム：可以玩在游戏里遇到过的小游戏。
グラフィックギャラリー：影像收藏。观看在游戏里收集到的图片和影片。
サウンドコレクション：音乐欣赏。可以听游戏里的音乐和声效

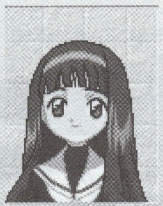
主要角色介绍

木之本樱是一个普通的小学四年级学生，性格开朗活泼，喜欢体育。最喜欢的人是雪兔。（实际是李小狼）

木之本樱

其实他的本名叫：王小明！（哎哟~别打我）库洛的远房亲戚，从香港来日本收集库洛牌，最喜欢的人是小樱。

李小狼



知世是小樱的同班同学，是小樱最好的朋友。实际上她和小樱是表姐妹。最喜欢的人是木之本樱

大道寺知世

别名小可，库洛牌的封印兽。天生喜欢甜食，一见甜食就吃个不停。另外还非常喜欢电子游戏。

可鲁贝洛斯

小樱的哥哥，虽然时常欺负小樱，称她为怪兽。但是他非常爱护自己的妹妹。最喜欢的人其实就是……

木之本桃矢

桃矢的同班同学，食量大的惊人，叫小樱叫小樱妹妹。和桃矢一样爱护小樱。但他本身有个秘密……

月城雪兔

小樱的爸爸，大学教授。非常疼爱自己的儿女。本身有个秘密，在游戏里没表现出来

木之本藤隆

英国来的转学生。其实他就是库洛·里多。目的是让小樱把库洛牌变成樱卡。本身没有恶意。

冬泽艾利欧

作者的话

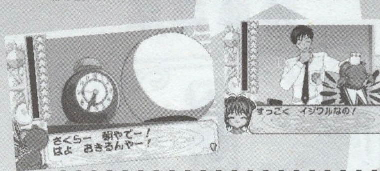
做为一款改编自动画的GBA游戏来说，这次的樱卡篇可以说做的相当不错，丰富的音乐，数量不少的动画片段及符合了原作的主线情节，又加入了相当多的分支和结局。推荐一定要玩一下，如果是原作的FANS的话那就更不能放过了。

说到这里就不能不稍微提一下原作。原作作者CLAMP的大名可能大家比我还熟悉，而木之本樱这个角色更是把凌波女神从第1的位置拉下来，可见她在大家心目中的位置（去，LOLI有什么好的。）有人说这是一部孩子的童话，要我说则是部成人的童话（CLAMP那种不分年龄性别的乱来还真不是小孩能学的。）BL，GL等等满天飞。不过这些都不能掩饰这部作品优秀的地方。如果没有看过原作的朋友有机会可以找来看看哦，也可以在国内的电视台看引进版的TV版，唯一遗憾的就是是中文配音，还是原作丹下樱小姐的声音可爱。

（被这个LOLI折磨了1个星期，发现LOLI倾向严重起来了……不行，御姐才是王道，素子JJ我来了）

#1

木之本家
早上闹铃声和小可吵闹的将小樱从睡梦中吵了起来。下楼和家人一起吃了早饭后穿上心爱的滑冰鞋后便前往学校。



#2

通学的路上
遇见了小樱最喜欢的月城雪兔，谈论了一会离开时雪兔扔给了小樱一颗糖果。

动作：只要控制好时间按下 A 键接住糖果就可以增加魔法值。就算失败也没什么关系，会一直重复到你接到为止

#3

友枝小学
小樱来到学校后才发现今天和自己一起作值日的是李小狼。
选项：1.よかつたね
2.わたし さびしいな
选择第 1 项后无影响返回教室
选择第 2 项后小狼好感度上升

#4

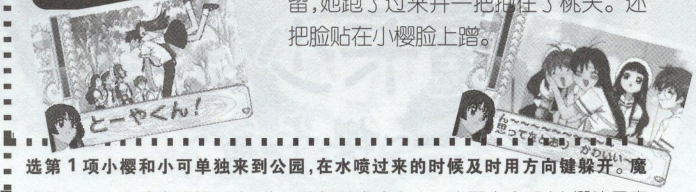
在教室遇见了好友大道寺知世。随后同学柳尺 奈绪子，三原 千春和佐佐木利佳三人也来到了教室。随后老师来向大家介绍新的转学生：冬泽 艾利欧
选项：1.気にしない
2.気になる
选择第 1 项后无影响
选择第 2 项艾利欧好感度上升，小狼开始不爽…

#5

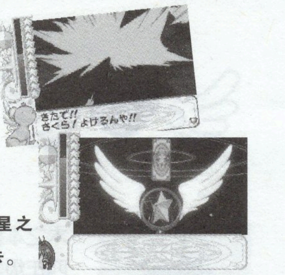
下课后
到教学楼边与艾利欧谈话，艾利欧好感度上升。一旁偷看的小狼越发不爽
返回教室遇见利佳她们
选项：1.宿題がすごく大変だつた
2.なやむ
3.家族で海に行つた
选第 1 项后无影响，离开教室
选第 2 项后无影响，离开教室
选第 3 项利佳她们好感度上升，同学山崎 贵史出现
选项：1.そろそろ行くね
2.この话ほんとかな?
选第 1 项后谈话完离开教室
选第 2 项知道了山崎说的全是自己编的….
在学校大门前见到了因为刚才偷看一脸不爽的小狼和知世，在知世的邀请下三人一同回家

#6

回家的路上
在回家的路上遇见了桃矢他们的转学生秋月奈久留，她跑了过来并一把抱住了桃矢。还把脸贴在小樱脸上蹭。



选第 1 项小樱和小可单独来到公园，在水喷过来的时候及时用方向键躲开。魔法值上升。失败魔法值下降，并且重复到成功为止。小可变身，叫小樱使用魔法，没想到小樱的魔法失效了。
选项：1.そんなこと いつても
2.でも また……
3.……よく考えれば
选第 1 项暂时离开，魔法值下降。进入第 2 天
选第 2 项暂时离开，魔法值下降。进入第 2 天
选第 3 项小樱回忆起库洛·里多告诉自己的“星之力”，创造出新的魔法阵，并将库洛卡变换成了樱卡。
动作：在 5 秒内控制光标灭掉 3 根水柱。成功魔法值上升，失败魔法值下降
进入第 2 天

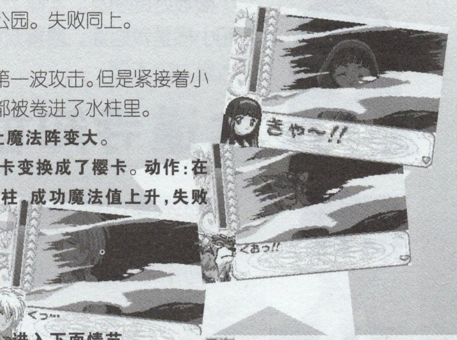


#7

小樱的房间
外面下起了大雨，小可和往常一样沉迷于游戏机。突然抽屉里的库洛卡发出了光芒。
这时根据游戏提示音按 B 键可以进行思考，成功后魔法值会上升，如果失败魔法值则会下降。并失去下面的选项
选项：1.うん
2.ともよちゃんも……
选择第 2 项叫上知世和小可一起来到公园，知世照例让小樱穿上自己做的衣服，拿着 V8 拍个不停。在水喷过来的时候及时用方向键躲开，魔法值上升。失败魔法值下降，并且重复到成功为止。小可变身，叫小樱使用魔法，没想到小樱的魔法失效了。
根据提示音按 B 键进行思考，成功魔法值上升，失败进入第 2 天。
选项：1.もしかして 星のチカラなら
2.もういちど やみのチカラで
3.やつぱりダメ……
选择第 1 项魔法值上升，小樱回忆起库洛·里多告诉自己的“星之力”，创造出新的魔法阵，并将库洛卡变换成了樱卡。
动作：在 5 秒内控制光标灭掉 3 根水柱。成功魔法值上升，失败魔法值下降
进入第 2 天
选择第 2 项暂时离开。进入第 2 天
选择第 3 项暂时离开。进入第 2 天

#8

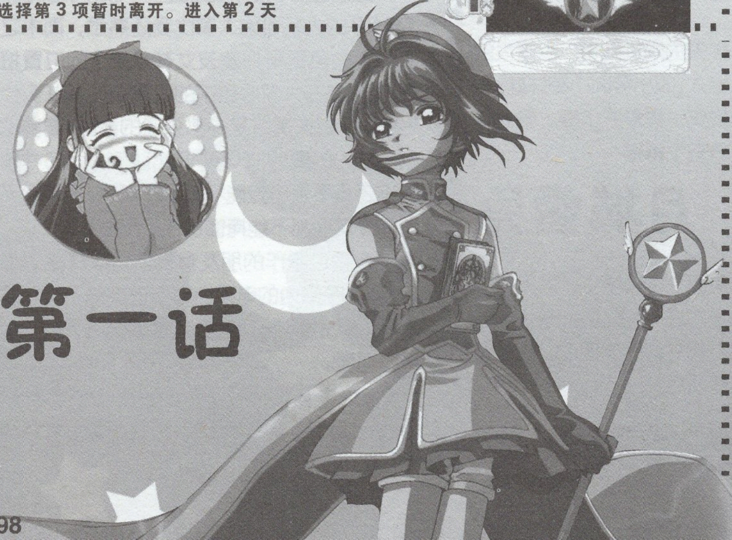
第 2 天
友枝小学
和小狼与知世讨论了昨晚的事情。
木之本家
小樱因为雪兔来家里吃饭感到非常兴奋。根据游戏提示音按 B 键可以进行思考，成功后魔法值会上升，前往公园。失败同上。
公园
在月的保护下，小樱躲过了第一波攻击。但是紧接着小可和月都不能移动了，大家都被卷进了水柱里。
动作：在 3 秒内连打 A 键，让魔法阵变大。
成功魔法值上升。并将库洛卡变换成了樱卡。动作：在 5 秒内控制光标灭掉 3 根水柱，成功魔法值上升，失败魔法值下降。
失败，同上。



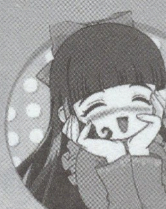
第一话完

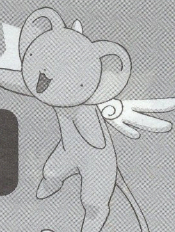
如果前一天成功转变了卡片，进入下面情节
第 2 天
友枝小学
和小狼与知世讨论了昨晚的事情。
下课后
返回教室遇见艾利欧
选项：1.エリオルくん ありがとう
2.きれいなお花
选第 1 项艾利欧好感度上升，不爽的小狼再次出现
选第 2 项无变化，离开教室

第一话完



第一话





第二话

友枝小学

选项:1.サッカーを见に行く

　　2.ここでだれかを待つ

选第 1 项到足球场,看见桃矢在踢足球

选第 2 项在大门口等到了知世,知世好感度上升

午休的时候

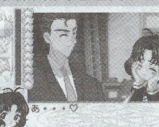
小樱和知世她们一起讨论利佳的小熊布偶。

#1

#2

放学后

连续在教室遇见利佳和千春后,会在图书馆看见利佳送小熊布偶给老师



在大门口见到了正在等小樱的知世和小狼他们

选项:1.李くんをさそう

　　2.エリオルくんをさそう

选择第 1 项小狼好感度上升

选择第 2 项艾利欧好感度上升

#3

手工艺商店

大家都在购买自己的小熊布偶。

选项:1.エリオルくんと话す

　　2.李くんと话す

　　3.奈绪子ちゃんと话す

选择第 1 项艾利欧好感度上升

选择第 2 项小狼好感度上升

选择第 3 项奈绪子好感度上升

#4

小樱的房间

…小可惊奇的看着小樱手上正在做的小熊布偶"这…是熊吗?"

这时根据游戏提示音按 B 键可以进行思考,成功后魔法值会上升

选项:1.李くんに　れんらくする

　　2.れんらくしない

选第 1 项和小狼一起来到广场。(选择第 2 项与第 1 项流程相同)

突然小狼拔剑向小樱砍了过来。在他砍过来的时候及时用方向键躲开。魔法值上升。

选项:1.近くにあやつってる人が?

　　2.カードでなんとかなる?

　　3.李くんをよく见れば

选第 1 项魔法值下降

选第 2 项魔法值下降

选第 3 项魔法值上升,这时根据游戏提示音按 B 键可以进行思考,成功后魔法值会上升。

动作:控制光标切断小狼身上的线。成功魔法值上升。失败魔法值下降

在小狼砍过来的时候如果躲避失败。

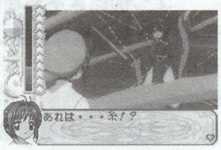
选项:1.むりだよ　何も见えないよ

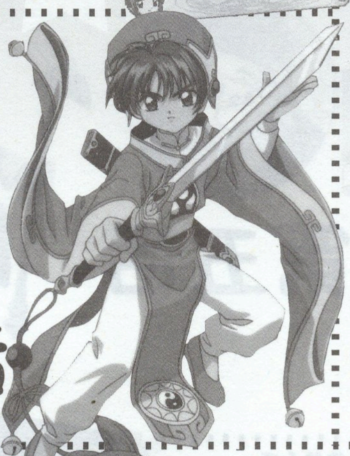
　　2.李くん　ぜったい助ける

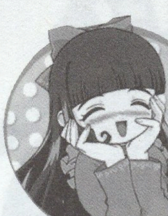
选第 1 项无变化进入下面动作

选第 2 项小狼好感度上升,魔法值上升。进入下面动作

动作:控制光标切断小狼身上的线。成功魔法值上升。失败魔法值下降







第二话完

第三话

#1

友枝小学

小樱一个人在学校里思考时,艾利欧突然出现在她背后。

选项:1.长くして

　　2.大きくして

　　3.小さくして

选项:1.はなを上につけて

　　2.耳を上につけて

　　3.耳の上につけて

两个选项正确答案是 3 和 2,选择正确答案后魔法值上升。

然后发生艾利欧吻小樱的情节

其他选项无效果

#2

午间休息

先和小狼说的话就不能和其他 2 个人说,但是其他 2 个人都说,就不能和李小狼交谈。先和知世谈话再去找小狼

雪兔家

知世和小樱潜入雪兔家,准备送他小樱亲手做的小熊布偶

知世还是让小樱穿上了自己设计的衣服。

这时根据游戏提示音按 B 键可以进行思考,成功后魔法值会上升,失败魔法值下降

小樱的小熊布偶突然变大

选项:1.わかつた　やつてみる

　　2.そんなの　わからないよ

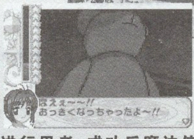
选第 1 项,魔法值上升。

选第 2 项,魔法值下降。

这时根据游戏提示音按 B 键可以进行思考,成功后魔法值会上升,随后大副下降(这…怎么这么像幸福操作官…)失败无效果

动作:用十字键控制小樱躲开熊掌。完成后魔法值上升。

动作:连续切中小熊左耳 3 次后完成。完成后魔法值上升。



#3

第三话完

第四话

#2

放学后

在学校里逛逛,和大家谈论了些奇怪的话题。

五个地方可以移动,但是只限了 3 处。前往教室的话直接回家。

找知世的话

选项:1.する

　　2.しない

选第 1 项直接回家

选第 2 项继续留在学校

#1

友枝小学

这时根据游戏提示音按 B 键可以进行思考,成功后魔法值会上升

失败后,小樱突然晕倒,小狼冲上来抱住了小樱。

午间休息

选项:1.手を上げて

　　2.手をグーに

　　3.手をパーに

选项:1.指を3 本立てて

　　2.ジヤソブ

　　3.拳を突き立てる

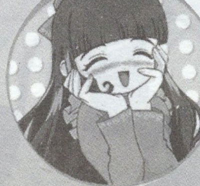
选项:1.前　后ろ　上

　　2.前　后ろ　前　上

　　3.前　上　后ろ

正确选项是 3,1,2,魔法值上升

选则其他选项魔法值下降,失去下面移动时间

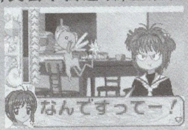


#3

木之本家

小樱与月和小可谈论最近发生的奇怪事情。

这时根据游戏提示音按B键可以进行思考，成功后魔法值会上升。失败魔法值下降，失去下面选项，直接和小狼与知世前往公园



选项：1.李と知世を呼ぶ
2.知世を呼ぶ
3.李を呼ぶ

选第1项和小狼与知世一起前往公园，选第2项与知世前往公园流程和第1项相同，选第3项与小狼前往公园，和之前的流程有部分区别。

公园

大家到了公园发现企鹅大王被移动了，出现了个大黑洞

选项：1.手をグーに
2.手をパーに
3.手をチョキに

选第1,3项魔法值下降

选第2项魔法值上升，知世好感度上升

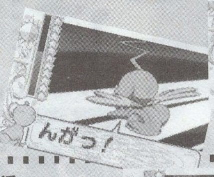
#4

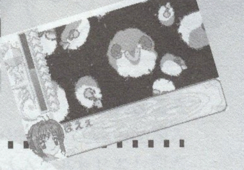
小樱冲进了大黑洞，但是小可被无形的墙挡在了外面。小可和小狼雷劈火烧都没能打开。洞底的小樱被漫天的绵羊布偶袭击

选项：1.助けを待つ
2.がまんする
3.自分で何とかする

选第1,2项魔法值下降

选第3项魔法值上升





选项：1.ファイヤリーを使う
2.ファイヤリーを使わない

选第1项循环到这个选项

选第2项

选项：1.消すことを考える
2.にげることを考える

选第1项魔法值上升。

动作：5秒以内控制光标打掉所有的绵羊。成功魔法值上升，失败无效果

选第2项魔法值下降。

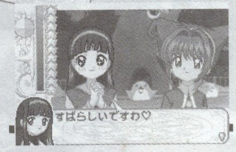
无形的墙被打开了。小樱回到了公园里

动作：5秒内控制企鹅大王停在十字的中间。成功魔法值上升，

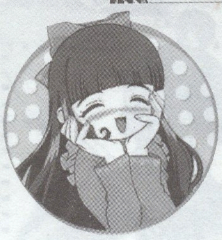
之前和小狼一起来公园的话

选项：1.決めポーズする
2.決めポーズしない

2个选项效果相同



第四话完



#1

第五话

木之本家

这时根据游戏提示音按B键可以进行思考，成功后魔法值会上升。失败无效果

选项：1.夕饭にさそう
2.夕饭にさそわない

选第1项艾利欧好感度上升。

选第2项无效果

晚饭后，小可和商量着库洛卡变成樱卡的问题

动作：当库洛卡到框里的时候按A就可以了。全部成功魔法值大幅上升，部分成功魔法值上升，全部失败魔法值下降。

突然一个兔子附在了自行车上，小可和小樱追了上去

选项：1.でんわする
2.でんわしない

选第2项不打电话，1人来到公园

选项：1.グロちゃんにまかせる
2.自分で考える

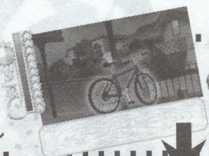
选第1项无效果

选第2项魔法值上升

第五话完

选第1项

选项：1.李くん
2.ともよちゃん



选第2项叫来知世

这时根据游戏提示音按B键可以进行思考，成功后魔法值会上升。失败无效果

第五话完

选第2项无效果

第五话完

选第1项叫来小狼。

公园

选项：1.李くんを止める
2.李くんにまかせる

选第1项魔法值上升

选项：1.よく　考える
2.早く　つかまえる

选第1项魔法值上升

选第2项无效果

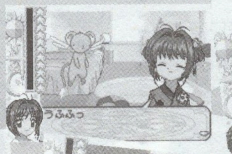
第五话完

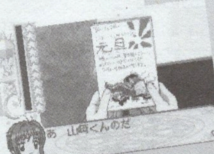
第六话

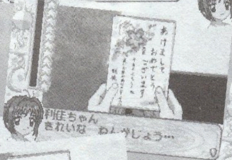
#1

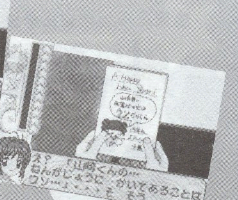
木之本家

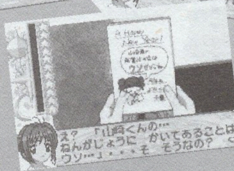
今天是元旦，小樱穿上了和服，并收到了大家寄来的贺卡。







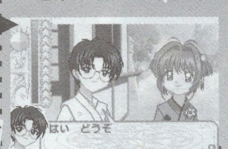




#2

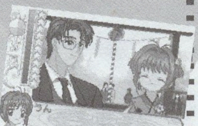
月峰神社

选项:1.大发现しますように
2.けがをしませんように
3.はっくつしますように



选第1项知世好感度上升。在帮忙的艾利欧那里抽签

选项:1.下がりますように
2.ばれませんように
3.上がりますように



选项:1.おいしくなりますように
2.ひとつになりますように
3.じょうずになりますように

正确选项是2,3,3,魔法值上升。其他选项无效果

选第2项

选项:1.小狼くんのところに
2.エリオルくんのところに
3.ほかのともだちのところに

选第1项,在帮忙的艾利欧那里抽签然后来到小狼家

选项:1.李くん
2.小狼くん

选第1项无效果

选第2项魔法值上升。

选第2项在帮忙的艾利欧那里抽签

知世也来到了神社

选项:1.2人で神社の中を见てまわる
2.ほかのともだちの家にいく

#3

雪兔家

桃矢发现雪兔倒在地上

选第3项

选项:1.千春ちゃんのところに
2.利佳ちゃんのところに
3.ほかのともだちのところに

选第1项无效果

选第2项无效果

选第3项

选项:1.奈绪子ちゃんのところに
2.山崎くんのところに
3.ほかのともだちのところに

选第1项无效果

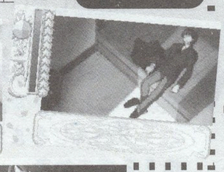
选第2项无效果

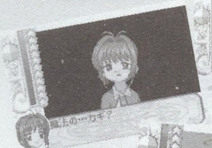
选第3项返回前一个选项

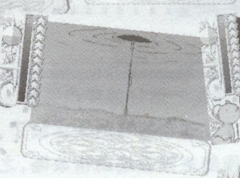
#4

小樱的房间

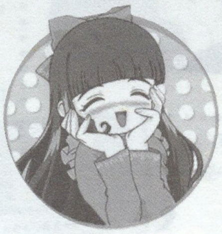
小可把小樱从奇怪的梦中唤醒







第六话完



第七话

#1

公园

星条高中电影部在这里拍电影
主演是桃矢和雪兔

#2

友枝小学

选项:1.知世ちゃんがいれば
2.ほかにも さそおう

选第1项知世好感度上升,失去下面自由移动时间

选第2项在学校里移动

找到艾利欧

选项:1.エリオルをさそう
2.さそわない

选第1项艾利欧好感度上升,失去下面自由移动时间

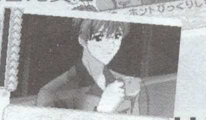
选第2项无效果

其他在学校里遇见的人选项同上

#3

木之本家

在和雪兔一起喝茶的时候突然在短时间内发现雪兔变透明了



#4

艾利欧家

这时根据游戏提示音按B键可以进行思考,成功后魔法值会上升。失败后失去下面选项

选项:1.气になろ
2.气のせい

选第1项魔法值上升。

选第2项魔法值下降,

选项:1.探侦物语
2.名探侦の事件簿
3.名探侦最后の事件

选第1,2项魔法值下降

选第3项魔法值上升

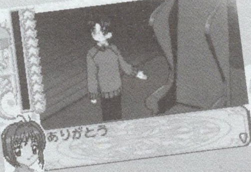
选项:1.探侦役
2.犯人役
3.先生役

选第1项魔法值上升

选第2,3项魔法值下降

同上选项,选1,3项魔法值下降

选第2项魔法值上升。



选项:1.妹役
2.被害者役
3.通行人役

选第1项,魔法值上升

选2,3项魔法值下降

选项:1.桃矢を见る
2.雪兔を见る
3.秋月を见る

选第1项魔法值下降

#5

在拍摄过程中雪兔从楼上摔了下来

选项:1.よく 考える
2.カードをつがう

选第2项进入下面剧情

选第1项

选项:1.もう一度 考える
2.いそいで カードを使う

选第1项小狼救下了雪兔

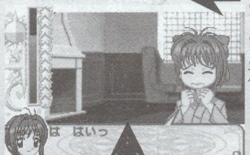
选第2项进入下面剧情

选第2项魔法值上升

选项:1.お兄ちゃん
2.雪兔ざん

选第1项魔法值上升

选第2项魔法值下降



#6

选第3项

选项:1.桃矢を见る
2.雪兔を见る

选第1项魔法值下降

动作:连打A键把雪兔放在地上,成功魔法值上升,失败无效果

#8

木之本家

小樱告诉小可桃矢知道了所有事情,并且把自己的魔力给了雪兔。

#7

雪兔在桃矢面前现出了原型:月,桃矢把自己的力量全部给了月

这时根据游戏提示音按B键可以进行思考,成功后魔法值上升,失败无效果

第七话完

星条高中

在文化祭上放映了小樱,雪兔和桃矢他们演的电影

随后雪兔陪小樱参观了学校的文化祭。

第八话

#1

星星的道路

选项:1.つたえる

2.つたえない **选第2项进入下面剧情**

选第2项魔法值下降

选第3项

选项:1.おもいをつげる

2.おもいとどまる

3.さらに なやむ

1,2 选项效果同上一个选项

选第3项魔法值下降

突然发生了玻璃破碎的事件

选项:1.ほうほうを考える

2.気配のほうが気になる

选第1项魔法值上升

选第2项魔法值下降

#2

选第1项魔法值上升

选项:1.おもいをつげる

2.おもいとどまる

3.どうするか なやむ

#3

选第1项魔法值上升

选项:1.告白する

2.告白しない

选第2项魔法值全部下降

选第1项魔法值上升

选项:1.ことばを续ける

2.へんじをまつ

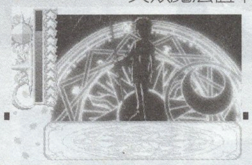
选1,2 项无效果

#4

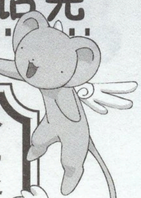
动作:根据画面上的提示追踪库洛的气息。成功魔法值上升

来到气息所在的位置,小樱见到一个人影就晕了过去。

失败魔法值下降



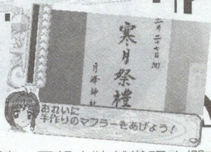
第八话完



从第八话开始,就会根据你之前游戏里的选项和每一话好感度最高的人的情况在八,九,十话中间结束游戏。写到这里才发现攻略写的太详细了,仿佛剥夺了大家的游戏的权利。后面的我将原作的主线做成剧情攻略,之前已经给了大家钥匙,剩下的就靠大家自己去探索吧。

第九话

月峰神社要举行"寒月祭礼",小樱邀请了小狼一个星期后一起去。



从这一天起小狼就发现小樱在学校是表现非常奇怪。每天都像没有睡醒的样子,到最后居然直接就在座位上睡着了。小狼向她询问时她也不回答。

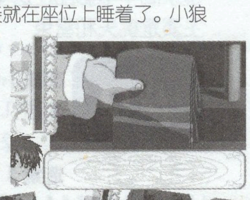
终于到了祭礼当天,小狼应邀来到了小樱家。在两人一同前往神社的路上,小樱交给了小狼一条自己亲手编制的围巾,这就是这一个星期小樱上课是打瞌睡的原因。

月峰神社

知世已经在神社等着了。

"哥哥!我口渴了,想喝果汁。雪兔的,知世的,小狼的还有我的。"小樱对桃矢发威。

最后决定雪兔和桃矢去买果汁,小樱他们去月镜池等他们。



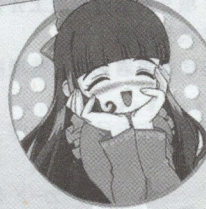
在月镜池西边,突然一边的铜像马活了过来,向他们冲过来,并拉断了祭礼会场的电线。

最后在小狼的狂风作用下,铜像被拉到了水池里。小樱的落雷解除了它身上的魔法。

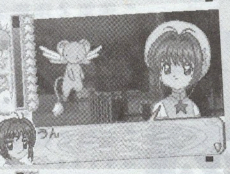
虽然解决掉了铜像,但是祭礼的会场还是一片漆黑。为了不让祭礼终止,小樱使用了灯卡,使祭礼继续了下去。

第九话完

第十话

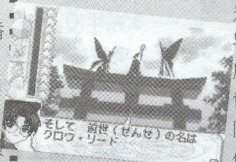


月峰神社



因为感受到了库洛牌的气息,小樱与小狼和知世一起来到了月峰神社。在库洛牌力量的影响下,小樱看到了库洛·里多临终前与月和小可他们对话的情况。

就在这个时候,艾利欧,秋月和斯比出现了。没想到,艾利欧就是库洛·里多本人,而秋月和斯比则与小可和月一样是守护兽。



库洛使用魔法遮盖了太阳和月亮,将世界变的一片漆黑,并且让所有人都陷入了沉睡。

他给出的答案就是要小樱破解他的魔法才能唤醒大家。同时,露比和斯比内鲁对小樱他们展开了攻击。月带着沉睡中的桃矢也赶到加入战局,没想到大家都不是他们的对手,相继被击倒。突然,所有的樱卡全部飞舞起来围绕着小樱挡住了露比和斯比内鲁的进攻。

看着手中两张没有变成樱卡的库洛牌:光明和黑暗,小樱终于明白了破解库洛魔法的方法。

"如果我办不到的话,就再也见不到月和小可你们了!"明白了失败的后果后小樱抱着小可他们哭道。

"一定没有问题的!因为樱你有无敌的咒语啊!"月和小可还是化为了魔杖的力量。

最后在小狼的帮助下同时转换了光明和黑暗两张卡片后,库洛的魔法被破解了。库洛也向小樱他们说明自己的理由。而小狼也向小樱表明了自己的心意。

结局

完成了使命的艾利欧离开了日本返回了英国,而小樱则因为小狼的告白而还未确定自己的心意而烦恼中,殊不知答案早就存在于心中。

"小狼要搭乘今天早上十点的飞机回香港。"电话那头传来知世的声音。

而电话的这边已经没有了回答。

机场

"小狼!!我知道了自己的心意了,我最喜欢的就是小狼!!"

"谢谢,我可以叫这只小熊——樱吗?我一定会回来的,你会等我吗?"

"恩,我一定会的。"

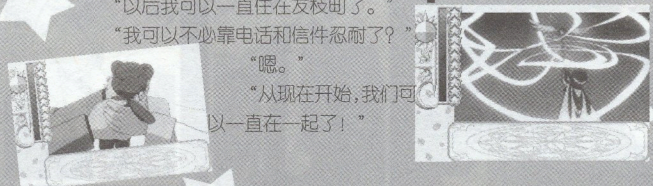
三年后……

"以后我可以一直住在友枝町了。"

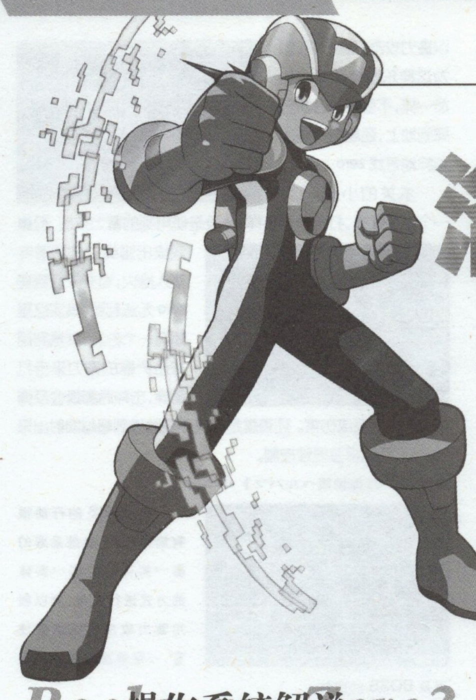
"我可以不必靠电话和信件忍耐了?"

"嗯。"

"从现在开始,我们可以一直在一起了!"



洛克人 zero3



操作系统解说

默认的操作系统

A:跳跃

B:主武器攻击

B 按住:主武器蓄力攻击

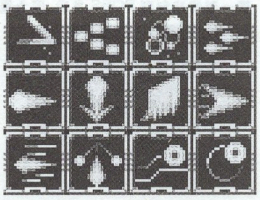
L:冲刺(配合方向键可)

L+A:大跳跃(墙壁上可)

R+B:副武器攻击

R+B 按住:副武器蓄力攻击

技能解说



zero 的技能是依靠通关后的评价而获得的,所以尽量将评价保持在 A 级或以上,否则有可能无法获得某些技能。(左至右的顺序)

1:枪械蓄力攻击,子弹遇障碍物会反弹

2:附加雷电属性的枪械攻击,子弹会分散(蓄力可)

3:附加炎属性的枪械蓄力攻击,击中敌人后会产生爆炸

4:附加冰属性的枪械蓄力攻击,空中会结集三股冰凌

5:冲刺动作中的光剑攻击,短时间内可对敌人造成三段伤害(用这个扎一下 BOSS 大约是半行的 HP)

6:光剑装备时,跳跃或空中下落时↓+攻击

7:光剑装备时,↑+攻击

8:光剑装备时,↓+攻击

9:冲击护棍装备时,连续攻击

10:冲击护棍装备时,↑+蓄力攻击

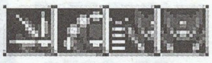
11:盾牌装备时,地形倾斜时的蓄力攻击(好似溜溜球)

12:盾牌装备时,↓+蓄力攻击

装备解说

zero 的装备是依靠在游戏中获取磁碟而来的,所以在通关的同时也要留意磁碟的所在。(左至右的顺序)

●头盔类



1:缩短蓄力时间

2:自动蓄力

3:不动的状态下逐渐恢复 HP

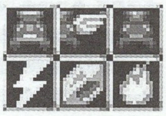
4:初期装备

●盔甲类

1:减小受攻击时的硬直

2:不受地形限制(针对橡胶、流沙和踩踏后会塌陷的地段)

3:初期装备

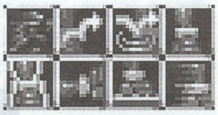


4:武器附加雷电属性

5:武器附加冰属性

6:武器附加炎属性

●靴子类



1:冲刺时会无视小体形敌人和子弹、飞弹等攻击方式的判定

2:2段跳

3:可在水面上跳跃

4:初期装备

5:拥有全部能力的靴子

6:延长墙时下落的时间

7:在冰面上不会打滑

8:移动速度 UP

本作为[rockman zero]系列的第三部,而前两部也均登陆在 GBA 平台上。相信很多该系列游戏玩家都沉醉于 zero 挥剑砍杀时所带来的爽快感,而战斗系统也是一作比一作更加趋于简单人性化,比如本作就取消了武器升级系统,游戏开始武器便处于最佳状态,另外将装备分为头部、身体和足部也是本作才开始的新颖设定,装备的数量与多彩化是前两作所无法比拟的。剧情方面,为了照顾初次接触本系列的玩家朋友,在正式攻略开始前占用少量篇幅给以介绍。

[rockman zero]

在一次逃避新 arcadia 军队追击的途中,隶属反抗组织的科学家希艾尔找到了传说中的人造人英雄——zero 并利用电子妖精的力量成功唤醒了沉睡已久的他。苏醒后的 zero 已经将之前发生的事情忘得一干二净,甚至不记得自己的名字,唯一记得的只有杀戮的手法。面对铺天盖地而来的人造军队,以及新 arcadia 的首领——复制版 X,zero 不得不成为反抗组织的战力。人类的希望再次寄托于这位传说的英雄身上,又一个崭新的传说即将开始。

[rockman zero2]

复制 X 倒在 zero 剑下的那一刻起,人类真正摆脱了来自新 arcadia 的恐惧,反抗组织也成为了一股强大的军事力量,但与此同时,能源的严重不足又成为了新的威胁。为了使人类能够生存于越发严酷的环境下,希艾尔全力致力于新能源的开发研究,反抗组织的领导权则完全交给了司令官——艾尔匹斯,身为人类的他却对力量有着极度过分的崇拜,最终导致了拥有毁灭世界之力的暗妖精苏醒。失去自我的艾尔匹斯成为了暗妖精的宿体,zero 不得不再一次立剑于曾经的战友面前……

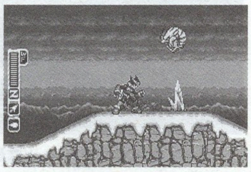
攻略详解

宿体的死亡并不能代表危机的结束,为了寻找上次大战中行方不明的暗妖精,时隔两个月,反抗组织再一次踏上战斗的旅程,在追寻的过程中,zero 发现了新 arcadia 军的身影……

MISSION 序章

一次追查暗妖精的作战中,zero 一行人来到了冰天雪地的极寒地带,新 arcadia 的警戒线处,zero 为了确保希艾尔等人的安全,决定独自行动……

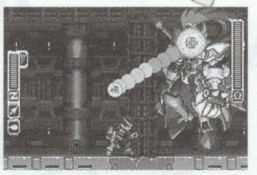
本关属于新人练手的训练关,从敌人和地形来说都没有什么难度,唯一比较难缠的敌人会于雪地中高速移动,保险的方法就是原地不动,待其钻出雪地便一剑砍掉。



zero 在最深处见到了新 arcadia 中"四天王"的 2 位成员,而二人的处境仿佛并不乐观,一尊巨大的人造机械矗立在他们面前……

●BOSS 战 战斗人形オメガ

本关 BOSS 的攻击模式非常简单, BOSS 头部释放的能量球都是三颗一组,攻击判定不是从远到近就是从近到远,而当其双手开始释放光圈时,建议各位玩家将注意力集中在停留于画面右侧的那只手上,低位置的攻击可以用普通跳跃躲避,而稍微高一些的则用冲刺闪避既可。

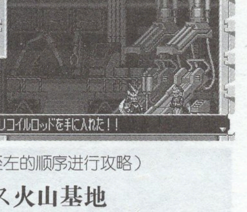


Zero 强烈的攻击也只是让这庞大的机甲暂时停止了机能而已,僵持中,新 arcadia 的另一成员哈尔比亚(**ハルピュイア**)赶到,但还好不是为了与 zero 交战而来,其目的同样在于将这巨大的人造机械清理出工厂。谈话间,一个自称为巴依鲁(**バイル**)博士且拥有华丽的三角状脑袋的怪人出现,并声称是他回收了这款战斗机械——奥米加(**オメガ**)。这位在 100 前就被新 arcadia 流放的人对眼前的 zero 等人的情况了如指掌,而更令人难以置信的是,巴依鲁还使被 zero 击败的复制 X 复活……

复制 X 似乎并没有将 zero 放在眼里,其现在的精力完全投入在暗妖精的回收与奥米加身上,如果同时拥有这两者,灭绝人类的计划可以轻易实现。而至于反抗组织也在寻找暗妖精一事,复制 X 很兴奋地视之为一场竞赛,还很孩子气地说出:下次我绝对不会失手,因为我才是传说中的英雄。这样的话来,玩过第一作的玩家朋友肯定会起疑虑,真正的复制 X 并不是会像三流热血动画中反面人物一样,说出那么没水平的台词来的,所以不是其被巴依鲁操纵了就是复活后智商受到了严重的影响。

暗妖精的下落还没有任何头绪,现在又多出了复制 X 和奥米加这样的强敌,看来这次与新 arcadia 的战斗在所难免,巴依鲁临走时抛下了令 zero 很费解的话:"看你能用那身体支持多久……"莫非巴依鲁掌握着 zero 所失去的记忆?来不及多想,传送装置已经将迷惑中的英雄送回了反抗组织本部……

回到希艾尔身边后,大家制定出了初步的作战计划,奥米加成为新 arcadia 的战力已经成为不可扭转的事实,现在唯一的不确定因素在于暗妖精。程序开始检索所有暗妖精可能会出现的场所,利用这点时间可以在基地好好转转。最上层的了望台外可以找到磁碟,第五层是了望台入口,第四层右侧有 CMD 字样的房间为总控制室,室内与希艾尔对话可以记录或读取进度,控制室右侧的房间内经过对话可以得到磁碟,而塞尔文(**セルヴォ**)博士的房间位于控制室右,现在去找他可以得到两样新武器——回旋盾(**シールドブーメラン**)和冲击护棍(**リコイルロッド**)。下面楼层多是些房间,虽然与剧情没有直接关系,但建议没事的时候进行一次搜索。

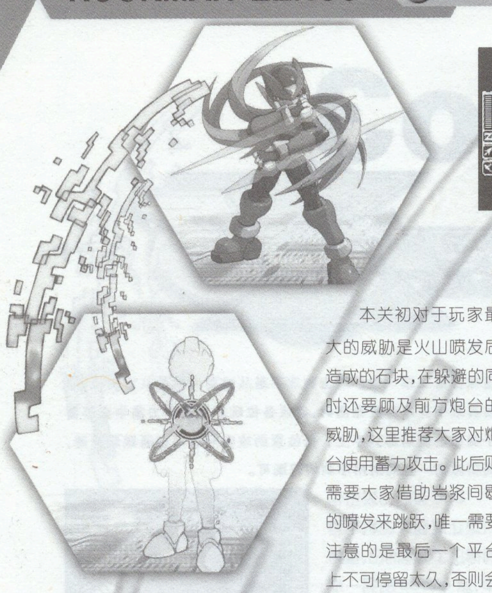


与塞尔文博士对话后,控制室便会呼叫 zero,系统的分析似乎已经结束,在控制室接受任务前一定要确定是否记录……(此时的 4 个任务可以自由选择,笔者按照右至左的顺序进行攻略)

MISSION アクニス火山基地

作战内容 针对新 arcadia 战力探察

战斗开始时,通讯方面会告知 zero 基地内有大量能源反应,推测为巨大化的导弹,而该基地则有可能是新 arcadia 制造导弹的工厂。

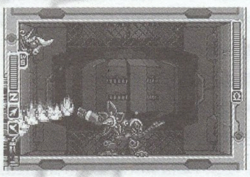


本关初对于玩家最大的威胁是火山喷发后造成的石块，在躲避的同时还要顾及前方炮台的威胁，这里推荐大家对炮台使用蓄力攻击。此后则需要大家借助岩浆间歇的喷发来跳跃，唯一需要注意的是最后一个平台上不可停留太久，否则会被一击必杀。进入工厂后则由巨大的工业垃圾代替成为垫脚石，利用大跳跃可轻松通过。而比较麻烦的是 BOSS 战前面那段斜坡状的岩浆地带，在断口处跳跃时，一定不要跳在已经落入沿江中的垃圾上，而要选择其后面刚刚落下的那一块来踮脚。

另外，各位还可以利用冲击护棍的蓄力攻击推开障碍，还有一种背面有护甲的火焰喷射器，用蓄力攻击可将起打至反转，相当方便。

●BOSS 曼佗罗火碎龙ブレイジン·フリザード

本关 BOSS 的攻击硬直时间比较长，相反其招数之间的间隔将当短，所以建议各位抓住其攻击时候的破绽进行还击。BOSS 攻击方式主要有三种，飞行道具，火焰喷射和火焰旋转喷发。见其跳跃到画面正中心且面向画面的时候肯定是要释放火焰旋转喷发，大家可以趴在墙壁上，利用短暂的下滑时间来躲避该攻击，飞行道具的速度比较快，所以只有提前站到死角中去，若 BOSS 在版边角落使用，那么对面的角落则成为死角，如果在画面中央部分的话，画面角落的上方为死角。火焰喷射的速度较慢，爬墙躲避最佳，还可以在墙壁上用大跳跃移动至 BOSS 身后，BOSS 的尾巴是可以砍掉的，不过很快会再生，有兴趣的玩家可以数数本关中共砍掉多少条尾巴……

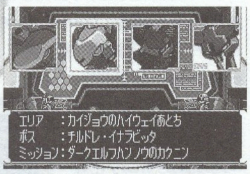


作战成功，回到总部后由希艾尔那里得知，本次作战虽然无法阻止新 arcadia 的导弹量产，但是大大减缓了其制造速度。

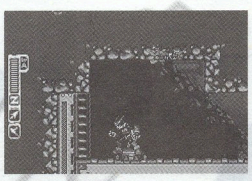
MISSION 海上公路遗迹

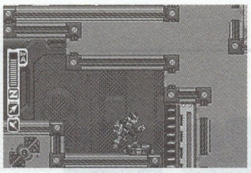
作战内容 该遗址产生暗妖精能量反应

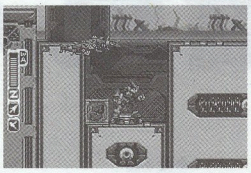
确认暗妖精的能量反应后，新 arcadia 也派遣了部队来此地段回收，在出发点，zero 遇到了一只兔子状的人造人，没说上两句，对方便跳进潜水艇内。此时接到希艾尔的通讯，告知 zero 海底有使水位下挫的开关，可以通过改变水位来阻断那台潜水艇的进路，本关唯一的难点是在于如何才能抢在敌人前面踩下开关，如果晚到一步的话开关会被潜水艇破坏。但事实上无论是否按下开关，潜水艇照样会到达目的地，不同的是 BOSS 战时是否会处于水中。所以建议初次攻略该关卡的玩家不用太在意，不如跟在潜水艇后面，考察清楚开关的位置，顺便再搜集搜集磁碟，等待 2 周目有了强力装备后在与之一搏。



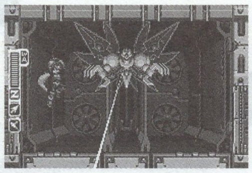
下面为那些对自己水中行动力有足够信心的玩家放出 4 个开关的位置。





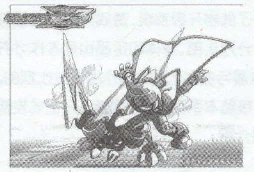


经过前两个开关后，需要让潜水艇在前面为 zero 撞开墙壁，在接下来的一间屋子里，zero 到新 arcadia 的回收部队正对暗妖精进行攻击，无奈之下其只好控制了其中一名队员。这时建议各位在画面左侧进行攻击，这样只要垂直跳跃就可以躲避敌人释放出的光线，敌人没有 HP 的显示，大概 5、6 个蓄力攻击就可以将之搞定。

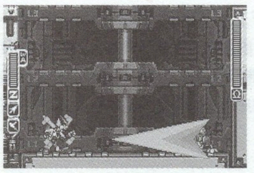


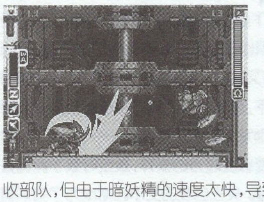
走出房间后，玩家必须以非常快的速度按下第三个开关，否则潜水艇会乘机跑到 zero 前面，这时候要么放弃，要么损 HP 楞冲过去。所以建议一出房间便蓄力，能躲开的敌人都要回避才行。

●BOSS 冻葬之死兔チルドレ·イナラビッタ



BOSS 的动作很快，所以不要离他太近，这里因为玩家之前造成的不同水位，BOSS 的攻击方式也会有些许改变。比如完全处于水中的时候，则需要用剑砍掉飞弹，而水位低的时候只要趴在墙上就可以了。飞弹一般是 4 个一组，所以不要用三连斩，一下一下地攻击最好。此外，BOSS 的跳跃距离非常远，而且速度快，推荐从其身体下面冲刺过去，如果 BOSS 从墙壁跑到画面外的话，请仔细听其发出的声音，如果有“啊”的一声，就表示他会朝着 zero 一头撞下来，需要用冲刺回避，而 BOSS 与地面撞击后还会使冰块飞散，不过空隙很大，也可以用剑砍掉。

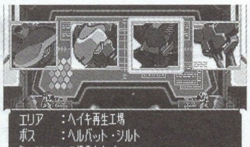




作战结束，虽然成功击退了新 arcadia 的回收部队，但由于暗妖精的速度太快，导致失去了追查线索。

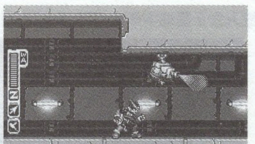
MISSION 兵器再生工厂

作战内容 工厂破坏

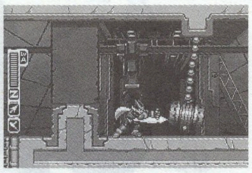


反抗组织发现了新 arcadia 的兵器再生工厂，比起重新制造，直接修理被破坏的兵器显得经济有效得多，而且最近该工厂的兵器生产率达到了原先的 2 倍以上，如果破坏成功的话将大副降低新 arcadia 的军事力量。

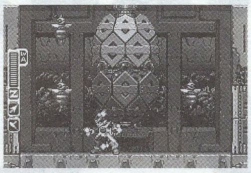
战斗开始，通讯方面会告知 zero 该工厂有着十分严密的防御控制系统，工厂内各处都设有监视摄象器，被发现的话会招致攻击。虽然游戏中没有电子干扰手雷这种道具，但摄象器同样会有左顾右盼的时候。这关就顺带让 zero 过一把 [MGS]的瘾吧。



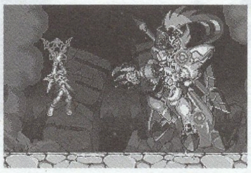
本关的老鼠着实烦人，一出就是一窝，一窝一般 4 只，就像战前一关 BOSS 释放的飞弹一样消灭它们即可。在躲避铁锤的同时，也可以用冲击护棍的蓄力攻击击打其，从而破坏墙壁取得物品。至于本关有些暴露在外面的电线，这里提醒各位尽量以蓄力攻击打暴它们，因为这种东西仿佛具有生命一样，不但自己会断开弹到地上，还能自动翻山越岭地寻找 zero……



本关的小 BOSS 是一个电子蜂巢，打法多种多样，一般是使用剑的蓄力攻击，但巢穴放出蜜蜂的位置着实让人恼火，有些卡位致使 zero 无法起跳，其实这里还有一个办法，就是利用冲击护棍的蓄力来击打蜜蜂，击种后蜜蜂会反弹回巢穴从而造成伤害。还有就是尽量不要触碰到超越喷射出来的机油，否则将会很难控制。

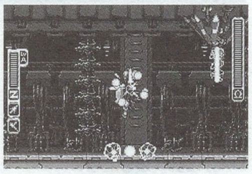


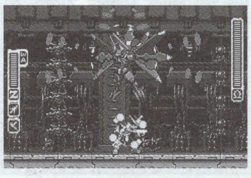
●BOSS 死神恸暝ヘルバット·シルト



该 BOSS 的行动很有规律性，一般是采取幻影→实体→幻影→实体的方式进行攻击，所以利用蓄力攻击的玩家要注意，一定要确定出现的是否是 BOSS 的实体。

当 BOSS 向四周释放能量光环的时候，其正下相对安全，需要注意的是这些光环遇到墙壁会反弹回来，到时候跳跃还是冲刺躲避就要按照当时的情况具体分析。这里建议将战场尽量挪至整个房间的中央，这样反弹回来的光圈也比较有规律。BOSS 此外的攻击方式都是针对下方位置的，尤其是当其缓慢下降到时，一定要在第一时间冲刺到 BOSS 身后，因为接下来其释放的大批机械蝙蝠是不会给玩家留下死角的。还有就是 BOSS 头朝下释放的光柱，会在地面上向四周扩散，虽然间隔时间长，而且判定也比较小，但这里切忌大跳跃，因为半空中瞬移的 BOSS 身体仍旧会对玩家造成伤害。

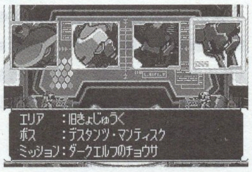




作战结束，兵器再生工厂停运。

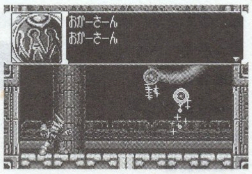
MISSION 旧弃居住区

作战内容 追查暗妖精



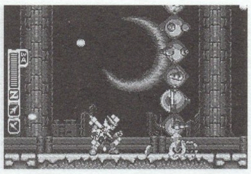
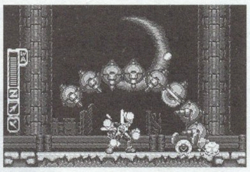
隶属反抗组织的调查部队传回的消息，有目击者声称在此地段见到暗妖精出现。然而不知为何系统无法对此地带进行检索，因此需要 zero 直接进行实地调查。

抵达该区域后，通讯方面会提醒 zero，对于覆盖于建筑表层的植物，可以用炎属性蓄力攻击产生出的高热进行烧毁，从而减轻作战难度，还可打通一些被植物阻挡住的道路，这里推荐一种更加方便的方法，就是之前提到过的剑系必杀↑+B，比蓄力要来得快得多。此外，本关还有一些石块是可以用冲击护棍进行破坏的，虽然不是什么必经之路，但可以得到磁碟。



来到一处房间内，zero 发现了两个小电子妖精，仿佛是在寻找妈妈（暗妖精）的样子，虽然很快便飘走了，但基地通过 zero 随身携带的检测装置，探测出这两只妖精的能量反映，与之前希艾尔研究的 BABY 妖精的情况完全吻合（[rockman zero2 的剧情]），通话最后，希艾尔提出要 zero 试着保护 BABY 妖精的要求。

随后的虫状小 BOSS 其实只有一侧会释放子弹攻击，其钻出地面来时会有很明显的震动和粉尘，可以提前躲避到画面的另一侧，其有效部位也只有身体中心的晶体，所以建议使用蓄

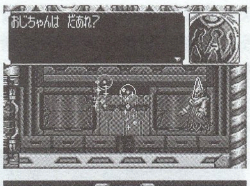
力攻击，7下就可做掉。

来到BOSS处，zero得知原来巴依鲁也在寻找BABY妖精，虽然不知道要用他们来做什么，但至少不会是对反抗组织有利的事，况且还受到了希艾尔的特别嘱托……然而可惜的是小妖精们对zero并没有什么好感，而且仿佛曾经与zero交战过，还说道："你这家伙又来欺负妈妈了，不过现在可跟100年前不一样，你只不过是个冒牌货……"显然，带孩子的功夫还是对方略胜一筹，连哄带吓唬地将两只小妖精骗走后，敌人向zero举起了"死神之镰"……

●BOSS 杀刃祈祷师デスタンツ·マンティスク

该人造机械原本是拷问行刑之用，特征就是其巨大的身体和两只被别人称为"死神之镰"的臂膀。这里笔者想提醒大家，以后的攻略中还将出现很多类似这样拥有较大体型的BOSS，其有效判定很小，而攻击判定却很广，所以尽量不要离这类BOSS太近，尤其是在他们背后进行攻击的时候，BOSS原地转个身都有可能对zero造成伤害。

该BOSS同样属于攻击速度快但破绽大的类型。需要注意的是其趴在墙壁上的攻击方式，投掷回旋镖可以用普通跳躲避，而从墙壁上冲下来的凶砍则是左右两次，躲避方法是用冲刺跟随其到所趴墙壁的一侧。破绽比较大的是其向天空射击的那一招，此时只要爬上墙壁可安全躲避，但如果见BOSS背后还有空间，还可以在墙壁上利用大跳至其身后虐杀之。另外，还要注意其起跳后的落脚点，如果落在墙壁上的话则可以放心地跟过去，但如果是地面的话则一定要远离。



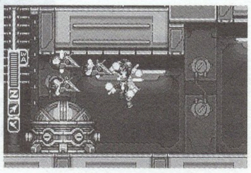
房间内，巴依鲁许诺给予两只小妖精新的力量和身体，原来是要将他们带回新arcadia。可惜zero来迟一步，妖精的能量反应瞬间脱离了zero身上携带用器材的检测范围。

新arcadia内，哈尔比亚向复制X提出了他对巴依鲁的质疑，无论如何无法让他相信一个曾经制造悲剧的野心家。

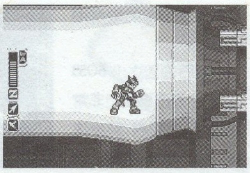
复制X则从调查中得知，当年对巴依鲁的流放是没有经过正确的法律程序的，并且相信他的回归可以成为新arcadia复兴的起点。此时巴依鲁回来报告情况，并表示发现暗妖精出现在新arcadia的Z-3079层，哈尔比亚立刻意识到该层目前还有人类居住，如果让巴依鲁进行回收的话，想必又是一场屠戮，虽然其立刻自荐去负责本次的工作，但最终复制X还是将军事权完全交付巴依鲁掌管，并露骨地说出已经无法容忍哈尔比亚等人的无能以及他们对人类抱有的仁慈。

MISSION

反抗组织基地内，系统检测到巨大导弹即将发射的情报，可以确认导弹上产生出奥米加的能量反映。在zero传送终了的同时，系统已经成功推测出导弹的目标，以及该层产生出的暗妖精的能量反映。



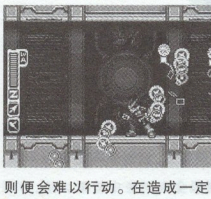
导弹发射基地内，除了有位置较高的摄象器外，还有一种庞大的锅状敌人，里面飞出的敌人行动速度非常快，建议在其真正启动之前用蓄力攻击一击全部击毁。在抵达导弹发射架的同时，导弹正好处于点火状态，zero只有跳上导弹阻止其前进。



在导弹尾端可进入其内部，而每经过一段后导弹都会进行脱节作业，所以一定要在外壳完全脱离前逃到主体才可以。

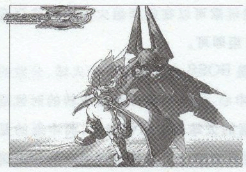
●BOSS BABY妖精

该BOSS唯一的难点在于两个妖精都在空中不断地飘动，如果盲目攻击的话，很有可能使攻击落空。这里建议战斗刚开始时先攻击左侧的妖精之后冲刺到画面右侧，正好可以赶上左侧妖精的下落位置再进行攻击。至于BOSS的攻击方式，其实



只要注意蓝色的妖精既可，其释放出的光球可以用大跳跃躲避，而橙色妖精泼洒的光点其实并不会对zero造成伤害，只是注意不要蹭上太多，否则便会难以行动。在造成一定的伤害后，两只妖精会进行合体，合体后只有一招攻击方式，需要注意光柱落到地板上同样会向两方扩散。

导弹直接命中目标，负伤的zero已经无力阻止暗妖精和奥



米加的融合。随后赶到的哈尔比亚见到化为废墟的住宅区后勃然大怒，拔剑立刃于奥米加面前，而与暗妖精融合后，奥米加的力量似乎超越了2人想象，战局极其不利的情况下，希艾尔果断地作出连同哈尔比亚一起传送回基地的决定。

基地内，来自新arcadia的自信息强制切入，复制X通过画面向反抗组织宣布，新arcadia已经成功回收了暗妖精，从现在开始所有的争斗都会变得没有意义，但是希艾尔手中还有一样他们想获得的东西，那就是她的研究成果**システマ·シエル**，如果将之分解再与暗妖精重组，便可以顺利解决能源不足的问题，人与人造人之间的战争也会随之停止，同样，作为交换代价，可以保证希艾尔等人的安全。但也许是眼见新arcadia为了私欲牺牲众多人类生命的行为，希艾尔最终没有答应他们的要求。

Zero安慰希艾尔，说只有相信自己的选择才能够继续战斗下去，此时，系统对新arcadia检索成功，与新arcadia正式的战斗即将开始。

MISSION 夕暗之沙漠

作战内容 迎击新arcadia军

本关基本上没有什么难点，由于地形的问题，小BOSS显得比BOSS还难缠，但还好其攻击力并不高，后面遇到的飞机也可以击落。

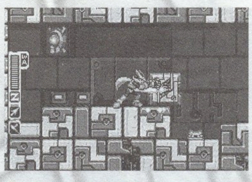
●BOSS アヌビステップ·ネクロマンセス5世

玩过[rockman zero1]的朋友肯定对他并不陌生，经过2代的历练，该BOSS仍旧毫无长进，攻击方式和原来一样，投掷手杖，召唤死者两项攻击的漏洞都很大，惟独其潜入沙地后的攻击，变得非常快，要提前起跳。这里告诉第一次攻略本系列游戏的玩家，从沙地冲出现的石像本身并没有任何攻击判定，只是相互撞击时才会产生，所以可以利用石像当垫脚石躲避该攻击，最后一轮，石像是出现在画面以外，要么算好提前量起跳，要么打开GBA的声音听到"滋啦"一声起跳即可。

MISSION 阿纳特雷森林

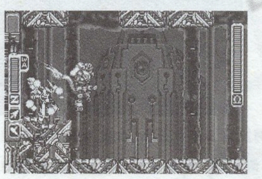
作战内容 迎击新arcadia军

本关初的森林地带中，上方的树叶可以用炎属性攻击烧毁，之后会出现一些高空中的平台，笔者认为走上面要比走下面安全的多。进入设施内部，有些墙壁是需要踩住开关后才会移动的，移动后墙壁会复位，所以通过时请尽量抓紧时间。其实，设施内有一种石块是可以被冲击护棍的蓄力攻击强制移动的，多用这些东西压住开关要安全得多。另外，设施墙壁上的那些炮台会自我修复，觉得麻烦得话建议使用盾牌来抵挡子弹。



●BOSS ハヌマシーンR

同样是出自[rockman zero1]的BOSS，灵活性要大大高于前一关，攻略它的关键在于对地板的破坏，利用冲击护棍击破地板使其掉进比zero低的位置时，它就会疯狂地左右乱撞，直到把该层所有的石块撞毁，而也只有这时它的行动才有规律可寻。另外，他自己的变身火球攻击也会击破地板，只是之前较难躲避，所以尽量要先发制人……不，是制猴……



本关推荐将枪械设置成副武器，以便攻击BOSS放出来的小兵，如果看到BOSS蓄力的话，请立即向返方向冲刺躲避，它的蓄力攻击不但伤害高，而且判定也很远。

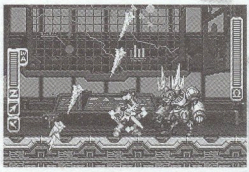
MISSION 极地前线基地

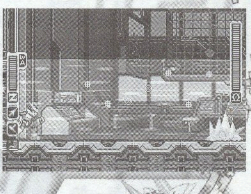
作战内容 迎击新arcadia军

如果拿到了可以在水面上跳跃的靴子，那么本关推荐使用，陆上相对于水下安全得多。在设施内则要小心摇摇欲坠的冰凌，不过这种冰凌很脆弱，都是一剑就碎。还有一种经常在房顶爬来爬去的蜘蛛，其发射的光球落地后会弹射开，如果没有十足的把握还是不要靠前为好。

●BOSS ブリザック·スタグロフR

还是[rockman zero1]里的BOSS，攻击方式改变不大。当头部射出冰凌时尽量靠近它就可以回避，还可以乘机攻击。其大跳跃的同时一般会放出两颗冰球，落地后冰球不会消失，玩家应该第一时间清除它们，否则触碰到的话不但会损HP，还会被冻成冰块。另外它放射出的冷冻光线分两种，一种中间夹杂着雪花，这种光线没有攻击判定，但是蹭到雪花后动作会严重减缓，而另一种中间夹杂的是冰凌，这种则有攻击判定，而且其释放这种光线时，对面的墙壁上会出现冰刺，而且变得无法攀爬，所以只要其释放光线，就应该在第一时间内爬到较高的位置躲避。





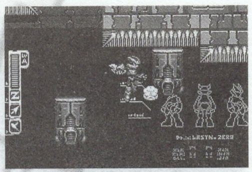
MISSION X-2区域

作战内容 侵入新arcadia

本关难度明显加强，但没有什么需要特别说明的地方，无非是考验玩家的跳跃技巧。有些升降机上不能停留过长，笔者

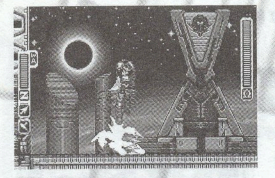
的办法就是干脆趴在升降机旁边以便观察接下来的路线。

来到新 arcadia 最上层，复制 X 仿佛是在等待 zero 的到来一样，并质问他为什么要助纣为虐，成为那些恐怖份子的战力，并声称新 arcadia 已经拥有压倒性的力量，全人类都希望进早消灭这些反叛军以便早日迎来和平。Zero 反问他究竟从对人类的杀戮中得到了什么？把希艾尔等人称为恐怖分子，莫非新 arcadia 的杀戮行为就是正义的象征么？

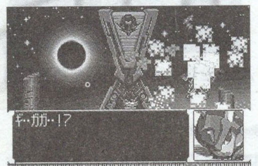


●BOSS 复制 X MK2

复制 X 会在三种不同属性下来回变换，这里最好不要用蓄力攻击，而且千万不要离他太远。当他身体呈现出蓄力状态的时候一定要在第一时间攻击其以解除该状态，而不要调头逃跑。复制 X 受到一定伤害后会跳到一旁恢复 HP，此时的他是无敌判定。还有，对其一轮攻击结束后最好不要继续追击，若见其向后方小跳跃的话，那么就是要使用冲刺攻击。



复制 X 败下阵后便呼唤巴依鲁，要利用奥米加攻击 zero，此时，真正的 X 出现，不过依旧是以电子妖精的形式，告知自己的复制品，巴依鲁已经舍弃了新 arcadia 基地，带着奥米加去了别的地方。发觉自己被利用后，复制 X 恼羞成怒，决定二次变身，只可惜其不是本次游戏的最终 BOSS，没有变身的特权……



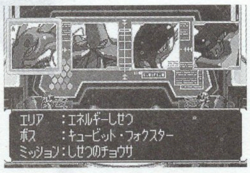
原来巴依鲁早就遇见到会有此一天，在复活复制 X 的同时也对起身体动了手脚，原本就没有完全回复的身体无法承受巨大的能量，随着复制 X 的野心一起消散了。此时，巴依鲁通过通讯向全新 arcadia 报告复制 X 被“嗜血英雄 zero”杀害的消息，并声称将接替其位置完成其遗志，彻底剿灭反叛组织……

复制 X 的确是一位强大的敌人，但是跟巴依鲁的阴险相比，他更值得敬畏。伴随着蛊惑人心的演说，X 推测其定是要重现 100 年前妖精战争的悲剧。临走时 X 提到了奥米加，还闪烁其词，对 zero 说“重要的不是身体，而是心”等话，并表示，等事情到那一步会将全部告诉 zero……究竟 100 年前发身了什么？

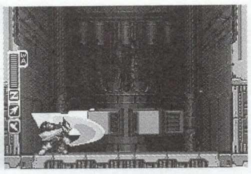
反抗组织基地内，系统将分析主体转移至巴依鲁本身，其经过或正在建造的区域显示于屏幕上……

MISSION 能源设施

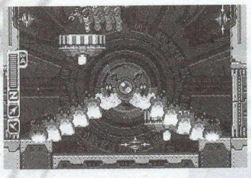
作战内容 设施调查



本关设施内有一种电源开关，多是出现在灯光灰暗的房间内，利用雷电属性攻击开关可以打开电灯，而设施内那种类似蝴蝶状的敌人全部会被吸引到灯光处去，蝴蝶落下的粉尘没有攻击判定。在设施的中心部会见到核心装置，将柱型核心周围的部分全部推进去即可通过，后面还有一处类似的地方，只是会多出一些防御设施来而已。



随后会到达小 BOSS 处，它的攻击事实上非常简单，只有两招，只是该房间的布置太过凌乱，容易让玩家产生判断失误。当起中心显示出蓝色状态的时候，站在图片中的位置可以用蓄力攻击直接命中，而显示出红色时则需要玩家在两个移动平台上躲避。



最里侧的房间内，zero 发现新 arcadia 正在对暗妖精进行复制，素材则是 BABY 妖精，随后这里的守护者赶到……

●BOSS 百念之狐毒キューピット・フォクスター

尽量不要使用蓄力攻击，因为 BOSS 的攻击判定非常快而且广。有些招数完成后会有长时间硬直，到时候再进攻也不晚。

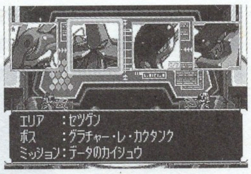
当她跳跃到屏幕正中心的时候会向天空中放射火焰，分两次，火焰落地后还会燃烧一段时间，不过第一次的空隙较大可以带其落地后再跳到墙壁上。BOSS 退至版边时放射的火球速度相当快，推荐攀登墙躲避。BOSS 悬浮在半空中放射的旋转火焰速度很快，这种情况时玩家可以在前两组火焰过后跳至画面中央，再垂直跳跃躲避三组即可。

还有一个比较麻烦的是 BOSS 会分身成 5 个火球，分散的时候可以用冲刺先到画面中心，待 5 个火球开始旋转的时候随便朝一侧移动，因为最下层的火球是逆时针旋转，而中层的是顺时针，所以 2 者交错的时候会有一个小空隙可以让玩家迅速攀爬到墙壁上。

战斗结束，战败的 BOSS 告诉 zero，她自身正是这台作业中机械的能源来源，她的毁灭会带来这里一切的覆灭，也就是说，能够证明巴依鲁进行试验的证据会全数消失……又是一个手法极端的信念型牺牲者……

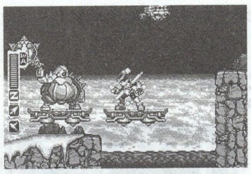
MISSION 雪原

作战内容 数据回收

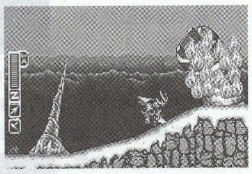


游戏序章时的雪原，反抗军在那里调查坠落宇宙船的同时遇到了新 arcadia 军并发生冲突，推测为巴依鲁企图回收并利用宇宙船内的数据资料从而优化奥米加。

本关内有一种手持链锤高速移动的士兵，击落他们后可以乘坐他们脚下的滑板，这里强力推荐利用此办法，速度快而且没什么威胁，又可以取得磁碟，只是这种滑版只要启动便会按照一个方向行进，所以到断崖时要注意跳跃。



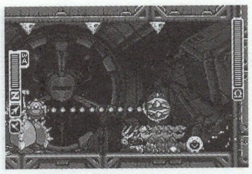
经过 2 段滑行后会遇到小 BOSS，该 BOSS 原来在沙漠的流沙地带遇到过，不过这次要相对简单的多，不但没有从空中飞来的小敌人捣乱，而且利用蓄力炎属性攻击可以制止其攻击，安全系数 100%，不过攻击时不要太着急，要待其身体完全钻出地面且成弧形时攻击才会有效。



随后一直是下坡路，某些断崖对面有会释放飞行敌人的举行机械，同时还需要注意不时冲刺过来的蜜蜂。抵达山脚下的宇宙船时，zero 发现新 arcadia 军已经占领了这里，自称是雪原之王的 BOSS 本着先到先得的原则将 zero 比喻为欲盗窃新 arcadia 重要数据的小偷……

●BOSS 超球冰霸王グラチャー・レ・カクタンク

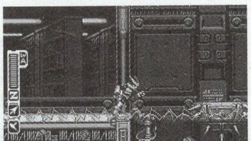
该 BOSS 的行动缓慢，但不要因为其这一弱点就靠他太近，近身状态下，他会用拳头攻击 zero，虽然可以用冲刺躲避，但多半也会撞到对方身上，还有拳头在收回的过程中也有攻击判定，相当麻烦。BOSS 的大跳跃比较烦人，会在 zero 头上突然停止并下落，同时造成巨大的震动使悬在房顶的冰凌坠下。另外其悬挂在房顶时会抛出一些冰碴，之间的空隙很大但并不代表死角，冰碴的距离不是渐远就是渐近，也算有规律可寻。总提来说算很简单的 BOSS，推荐属性蓄力攻击。



MISSION 浸水图书馆

作战内容 资料回收

旧世纪，还是习惯用纸张来记载资料的时代，有关于奥米加的大量文献保存于这个图书馆，馆内发现新 arcadia 的资料回收部队。

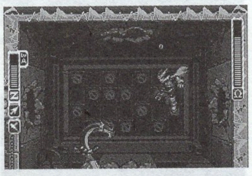


本关的主要难点在于上下浮动的水位，在最高水位时会接通强电流，若此时还在水中的话则会受到强力攻击。此时要借助水面上的一种乌龟形状的敌人为垫脚石，只要攻击其头部，哪怕是微弱的枪击都会使其翻过身来。

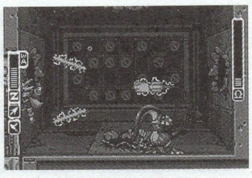
经过一段跳跃前进之后会找到暴露在外的电线，不过这种电线本身是没有攻击判定的，跨越过电线地段后会再遇到一个需要利用敌人踮脚才能通过的水域，不过打到这里玩家通常会被误导，其实只要站在第一个敌人身上后，抓住降水位的机会从水下迅速前进就会在通电之前到达安全地带，若一味地依靠敌人只有被击毙的份儿。

到达控制室后，通讯方面会告知需要回收四本文献，分别是关于巴依鲁，关于奥米加，关于暗妖精和关于妖精战争四个方面。文献分别藏于接下来的资料室中，由于房间众多，建议事先在控制室的电脑前进行查询（中心位置按↑），之后系统会告诉 zero 相应文献所存放的位置，分别在 2 层 2 号房间，2 层 3 号房间，3 层 4 号房间和 3 层 5 号房间 （房间号是左至右的计算顺序）。其他房间内则有芯片等道具，有兴趣的玩家可以试着寻找。由于在 zero 找到最后一份文献的同时会进入 BOSS 战，所以建议大家最后去 2 层 2 号或 3 层 4 号，这两个房间的空间比较开阔，便于战斗……

●BOSS 能鳗雷神ヴォルティール・ビブリーオ

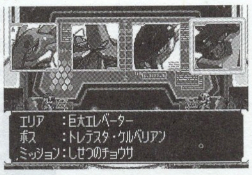


该 BOSS 属于雷电属性，所以应用冰属性攻击，战斗间其会在房间上下左右的破洞间游走，此时 BOSS 的身体并没有攻击判定，随后要抓住其探头的瞬间进行攻击，提前蓄力的话时间刚好能够赶上。其释放出动光球会追逐 zero，不过速度很慢，在水中 zero 的跳跃高度会加大，正好借此躲避攻击。躲避尾部释放的光线，虽然 BOSS 跟前是死角，但并不推荐，因为距离其过近会导致触手攻击。还有其给墙壁通电的招数，四周没有安全垫脚的地方，此时其实只要一个跳跃，在落地前通电就会结束。



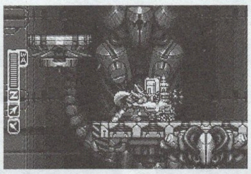
MISSION 大型电梯

作战内容 设施调查



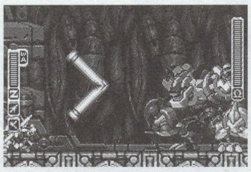
本关开头并没有什么难点，但到达电梯后，两侧会源源涌出带护甲的敌人，推荐用冲击护棍的蓄力攻击，命中后就算不被推下电梯也是一击毙。消灭一定数量的敌人后，会出现小 BOSS，他的撞击攻击是不会在电梯上给 zero 留下落脚地的，所以只有跳出电梯范围后在拉回来，回旋镖则可以用冲刺回避。其实用护棍的蓄力攻击，装备那种可以缩短蓄力时间的头盔，

可以在不让其出招的情况下做掉。

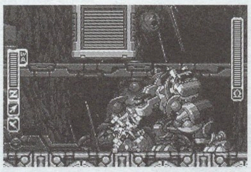


随后电梯上还将有大批敌人涌入，比较棘手的是一种人形士兵，他们的攻击会将 zero 直接打出电梯外。这时建议大家装备可以 2 段跳的靴子，即使被击飞后还可在空中通过跳跃改变方向，庆幸的是这种敌人防御并不高，所以还是在其攻击前就解决掉得好。

●BOSS 咬哭之守护トレテスタ·ケルベリアン



本关 BOSS 体型庞大，所以尽量不要靠近并且应采取判定较大的蓄力攻击。其垂直跳跃后会带回可投掷用的道具，若是钢管的话，墙壁的尽头角落为死角，当然如果距离墙壁过远则钢管不会对 zero 造成威胁，如果投掷的是箱子的话，BOSS 身前为死角，但箱子落地后应立即跳到上面去，随后 BOSS 会进行撞击，此时可乘机逃走，每次攻击结束后要迅速撤离至安全距离，这样如果 BOSS 释放光球则会很容易进行回避。



唯一比较麻烦的是 BOSS 关门放狗的招数，而且由于 BOSS 位置的不同，狗的落脚点也会有所改变，第一只狗的跳跃高度比较高，所以不用担心，而第二只则需要 zero 利用冲刺进行回避。如果 BOSS 身处整个战场的中央地段，那么狗还会跳回 BOSS 面前，所以攻击时间不要过长，若 zero 身版边，那么第二只狗跳回来的时候仍旧需要冲刺回避，只有在 BOSS 身处版边的时候，进行一次回避就可以冲到其面前进行砍杀。

回到基地，希艾尔告诉 zero，目前正在对回收的大量数据进行分析，大概需要一些时间，建议他去看看哈尔比亚的情况。在控制室右边的房间内，zero 见到清醒过来的哈尔比亚，而对方却因为得到了敌人的救助而显得异常愤怒。眼见新 arcadia 成为毁灭人类的道具，哈尔比亚不顾自己未愈伤，愤愤地离开反抗组织寻找巴依鲁去了。此时穿来了控制室的呼叫……

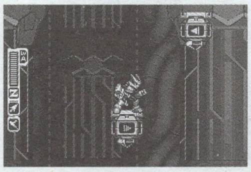
回收资料的分析已经出来了，（回控制室后要选择与希艾尔对话“话をする”）希艾尔告诉 zero，虽然没有找到巴依鲁现在的位置但是对妖精战争有了大部分的了解。irregular（无法律）战争结束的时代，曾将大量的电子妖精投入使用，所以后世也称这场战争为妖精战争，特别是被称为暗妖精的超大型精灵和作为其复制品的 BABY 妖精，使用的人造人战力大幅度提升，从而造成了人类历史上最惨痛的战争悲剧。暗妖精投入使用后四年，战争结束，全人类失去了 60%的同胞，而人造人只剩下不到战争前数量的 10%……现在的巴依鲁正试图利用 BABY 妖精来再次复苏当时战争时的技术，而之前 zero 发现的复制工厂肯定是用来进行此项研究的。

说到此处，两旁的传送人员处突然穿来了阵阵阴笑，zero 立刻意识到这是巴依鲁所为，画面中，称赞希艾尔进行了如此深入的调查，但其表示现在已经完成了对奥米加的改造，BABY 妖精对他来说已经没用了。随后，巴依鲁表现出了对曾经共同放逐他的人类与人造人极度的厌恶，其毁灭人类，奴役全部人造人的野望将在奥米加的强大力量下实现。此时，基地内部众多意识不清的士兵向 zero 和希艾尔举起了武器……千钧一发之际，真正的 X 出现于基地内并击倒了这些士兵，说他们只是被暗妖精的力量所影响，清醒后便会恢复原本的意识。

X 告知 zero，现在巴依鲁与奥米加都在新 arcadia 的地下深处，从那里将暗妖精的力量散播到整个世界中，不单是人类，所有的人造人也已经受其支配，能够幸免的恐怕只有他与 zero 而已。X 没有实体，虽然无法参战，但可以保护基地内人类意识不受暗妖精影响，至于对付奥米加的任务，最终还是要靠 zero 来完成。

MISSION 新 arcadia 地下

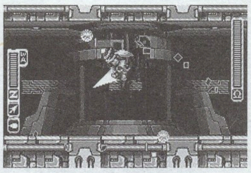
本关唯一比较麻烦的是在一些移动平台间的跳跃，这里，zero 的起点在整个区域的右上，目的地在右下方，平台上都有表示其移动方向的箭头，选择朝着大致方向移动的平台即可。



最深处的房间内，zero 果然发现了巴依鲁的身影，复仇的欲望已经完全支配了巴依鲁本身，与其与 zero 战不如去欣赏人类在这个世界上最后的挣扎，临走时其唤出 2 只 BABY 妖精……

●BOSS BABY 妖精

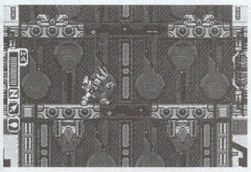
再次与 BABY 妖精交战，经过上一次的战斗相信本战并不会太难，下面只对多出来的攻击方式进行解析。战斗间如果发现 2 只妖精推到画面外的话，表示其要进行旋转攻击，这时要站在场地，第一次的旋转并不会对这个位置造成伤害，随后用大跳跳至版边即可。另外，妖精合体后的攻击方式不在是释放光柱，而是通屏旋转，用大跳跃来进行躲避的同时还要注意合体后两侧多出来的光柱。



MISSION 废弃研究所

最新检索出的信息，巴依鲁与奥米加现在位于某废弃研究所内，该研究所是巴依鲁以前进行实验的地方，而且距离 zero 最初苏醒的地方非常近……

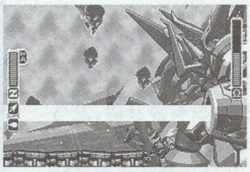
本关则是最后的 BOSS 连战，不过是曾经交过手的 8 个 BOSS，这里不再多说，每打败一位 BOSS 后可以得到恢复道具。需要注意在见最终 BOSS 前一定要做好准备，最终战分三次，中间没有回复机会，这里即使是有收集癖的人也要考虑使用电子妖精来回复……



最深处的房间内，巴依鲁正在享受统治世界而带来的快感，他认为无论人造人有多强，但毕竟都是出自人类之手，所以真正的统治者只能是人类，而人造人也无法体会统治所带来的激动心情。随后亮出最后的王牌——奥米加。

●BOSS 奥米加

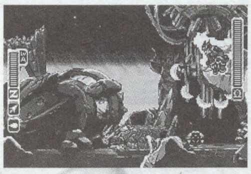
除了 HP 比第一次交战时多了以外几乎没什么变化，只是这次其身后的巨剑会攻击 zero，需要注意的是巨剑第三次攻击时会产生很多碎石块，要么事先把巨剑引到版边，要么用 2 段跳来回避。



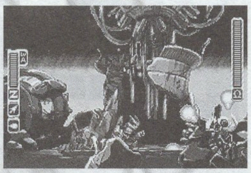
战过第一形态，奥米加与暗妖精合并后真正的力量将被解放，身躯巨大化，攻击方式也完全改变。其头部放出的巨大而且缓慢的光球其实是没有攻击判定的，即使被罩住也可以挣扎开。巨大炮口攻击前会有火花，用 2 段跳可以轻松回避，另外炮口还有一种通屏的攻击方式，由上至下，此时要提前到断崖处攀爬躲避。奥米加眼部射出的光线很快，但之前眼部会闪烁光芒，若站到版边的话，只有最靠后的眼部攻击时才会造成威胁。比较麻烦的是其释放出的一组光球，行动速度非常快，而且是跟随 zero 的方向。不过其每拐一次弯就会向下降一层，所以只要跳到其上面晃动一下即可摆脱它，当然 2 段跳是必须的。

巨大的身体在 zero 的猛烈攻击下变得支离破碎，坠落地面，zero 发现这是当时他被希艾尔唤醒的地方，巴依鲁质问 zero，凭什么那么肯定自己就是传说中的英雄，其实不过是一堆躺在废墟中的破铜滥铁，只是反抗组织的成员误认为这就是传说中的英雄罢了。

此时，废墟中矗立起一位和 zero 有着相同外貌的人造人，相信刚刚隐藏于奥米加庞大身躯下的就是他，巴依鲁声称面前这位才是真正的 zero，而一直坚信自己就是英雄的其实是个复制品而已。



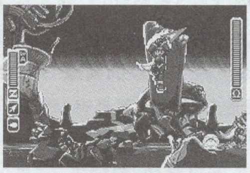
Zero 质问面前的“自己”，为何对巴依鲁唯命侍从，而巴依鲁则代替其解释到，真正的 zero 是个嗜血的破坏神，只要能够战斗就足够了……



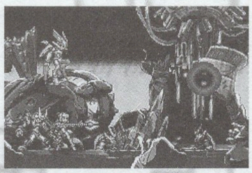
●BOSS 破坏神奥米加

除了 zero 本身能做的全部攻击方式外，还加了很多华丽的必杀。枪械的蓄力攻击，在地面上的光球散发和空中的光刃散发都是在与其一定距离的情况下才会出现，前者很难进行回避，所以远距离下见其身上有蓄力光芒闪烁的时候就要用大跳跃或 2 段跳逃到 BOSS 身后，躲避其余两招时建议冲刺到一定距离以外，可以使空隙变得分散。

BOSS 冲刺后通常会使用与 zero 装备剑情况下“↑+攻击”相同的招数，如果有冲刺时处于无敌状态的靴子最好，没有的话就要考验玩家的反应了。在距离 BOSS 相当近的情况下，他会使用三连斩，或者在周围造成巨大的光柱，这两招收招时都是非常好的进攻机会，只是 BOSS 在版边的时候最好放弃攻击，因为即使受到攻击其也无法后退，这种距离下很容易遭到反击。最后就是 BOSS 持剑时的蓄力攻击，多半会出现在其受到一轮攻击以后，而造成的震动会导致很多石块的下落，如果见到有蓄力的迹象，应该立刻逃往开阔的一边。

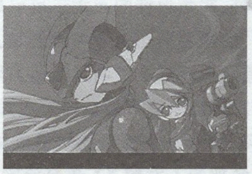


暗妖精的力量超越了众人的想象，不过幸好 X 的到来仿佛解开暗妖精身上的诅咒，如同 100 年前一样，他与 zero 再次连手阻止了巴依鲁的野心。X 告诉 zero 现在奥米加所用的，的确是 zero 原本的身体，不过这不能代表任何事情，因为属于 zero 的心只有一个。此时，暗妖精的力量比刚才略微减弱，若想彻底毁灭奥米加惟有现在摧毁面前这个躯体。而巴依鲁则试图说服 zero，劝其不要在那种廉价躯体里度过一生……，面对真正的抉择，zero 最终选择站在了拯救世界的立场上，为了人类与人造人的未来，为了真正和平的到来，为了 2 周目时的强力记录（……），zero 的剑最终划过了自己的身躯……



以精灵的形式存在了这么长时间，X 要再一次进入休眠期了，临走时他告诉 zero，虽然这个世界迎来了和平时期，但巴依鲁的威胁仍没有完全消失，人类与人造人的未来仍旧需要 zero 的守护……醒来后，zero 发现已经身处反抗组织基地，希艾尔就在身边关切地注视着自己。

原来是暗妖精将其送回到基地，而现在的她已经完全没有原来那种邪恶诡异的感觉，温暖的光芒投射出的只有温柔。解除了巴依鲁的诅咒，这才是暗妖精……不，MOTHER 妖精的本貌，100 年的束缚对她来说太过残酷，所以希艾尔决定先让她这样无忧无虑地飘流一段时间……比起妖精来，zero 的事情更令她担心，原来 X 也将 zero 身体的事情全数告诉了她，但也许是个巧合，她竟然也说出了和 X 相同的话来，zero 的心只有一个，zero 只有一个，而这位传说中的英雄，也终于对这位一直默默支持他的少女说出了那句久违的“谢谢”……



“我就是我，我就是……zero。”

网球王子 2004 GLORIOUS GOLD STYLISH SILVER

文:破灭的轮舞曲　责编:星辰

成为支柱的约定

KONAMI 所出品的游戏中哪个系列的数量最为庞大?(某人:这不明摆着嘛?你这《网球王子》的攻略里问这个问题,还会有别的答案吗……)这个,其实……数量最多的还轮不到《网球王子》,当然更加不可能是《METAL GEAR》系列……正确的答案应该是《游戏王》,至今为止已经在各个主机平台上推出了总共 18 个作品!!鼓掌~~(某人:这家伙究竟想说什么?这可是《网球王子》的攻略也~)这个,其实……真正想问的问题是:KONAMI 所出品的游戏中哪个系列的数量和"类型"最为繁多?这次的答案毫无疑问就是《网球王子》系列了!!至今为止在 PS、PS2 和 GBA 上共推出了 16 款作品(不过有不少作品是同时发售两个版本,因此在数量上稍微有些水分),类型上除了传统的网球 SPT 外,还有 TAB 小游戏集合、MUZ 音乐游戏,甚至连恋爱养成型也有(狂汗~)……

在这次攻略正式开始以前,不得不再提一下《网球王子》这个作品。众所周知,深受广大同人女喜爱的《网球王子》是以"BL"作为最大的卖点,每一次官方的 FANS 集会上,都充斥着同人女们歇斯底里的尖叫……但是,经过本人三天连续奋战,看完 132 集动画之后发现,说《网球王子》是 BL 剧集纯粹是天大的冤枉!!哪里有什么 BL?纯粹是同人女的 YY 而已!一部以运动作为题材的动画作品,一群热血少年在夕阳下挥洒汗水的奋斗史,这个的作品和《篮球飞人》、《足球小将》有着惊人的相似,如果说以一群男人作为主角的动画就可以 YY 为 BL 作品的话,那么相信《篮球飞人》和《足球小将》的播出时间如果能够再提早一些的话,一定也会被同人女 YY 为全民级 BL 动画。

为什么《网球王子》会被无辜的冠上 BL 动画之名呢?原因可能有下面几个:

1.原作者许斐刚老师的画风过于纤细,缺少肌肉型猛男这样的角色,很容易博得同人女的好感,另外主角越前龙马的正太形象更容易引发同人的"犯罪欲望"(如果换成井上雄彦老师的粗旷型画风,再加上几个筋肉型角色,保证能够彻底扼杀同人女 YY 的愿望)。

2.作品中女性角色太少,而且都是无关紧要的存在。作为一部青春运动类作品,尽然丝毫没有爱情方面的戏份存在,实在是本作最大的失败和破绽,也使得同人女们终于有机可乘。其实作品中也不是完全没有涉及到,龙马和龙崎,桃城和杏,本来有机会发展成恋人同士,但都在最后关头止步不前,龙马这种表面装酷、实为迟钝的正太还可以理解,桃城这种使用豪快热血必杀技"灌篮扣杀"的角色居然也会中途退缩,实在不得不怀疑制作者的真实用心了……(莫非许老师是被某黑暗势力所威胁——"绝对不能出现男女恋爱的情节,一定要把所有可能性扼杀在摇篮中!!")试想一下,如果在主角最困难的时刻,有一名女性角色给予鼓励,并且一起分享胜利的喜悦,这样的情节一定会把同人女的 YY 轰至渣啊!靠~(对不起,忍不住说粗话了……)

3.KONAMI 不择手段的为了商业利益,把《网球王子》推入火坑。不知道是 KONAMI 的哪位高人很敏锐的发现了同人女的巨大潜在消费力和《网球王子》BL 向的潜力(关于这点我是不否认的),顺水推舟、潜移默化般引导了舆论的走向,令一干同人女像找到组织一样纷纷慷慨解囊,并且通过标志性的恋爱养成游戏,将《网球王子》推向了万劫不复的 BL 深渊……KONAMI 以此获得了巨大的利益!作为一个带有良知的热血少年,我们都应该对 KONAMI 说一句:鄙视你!!

正可谓"众口铄金,积毁销骨""欲加之罪,何患无辞",《网球王子》的 BL 外衣如今跳到黄河以洗不掉了。写下上段文字的目的,只是想让没有看过这部作品的玩家不要带着偏见和有色眼镜去看待它以及它的相关产品。另外也为目前的青春运动类作品敲响警钟,千万不要出现下一个《网球王子》式的"悲剧"!

(某人:我说~《网球王子》真的是 BL 也,不信你去看漫画!"口胡!那就更加不能看漫画版了,以上言论只是针对动画版而言,对 BL 敏感的朋友千万不要尝试着观看漫画版,否则后果自负!看看动画就好了~~")

呼~~终于进入正题了!!下面正式开始《网球王子 2004》的攻略!

有几个问题需要说明

《网球王子 2004》是一个什么样的游戏?

这是一个单纯的体育类网球游戏,绝对绝对没有任何的 BL 要素在里面(如果你要以男人的喘息声来 YY 的话,我也无话可说了)!甚至连剧情都没有涉及到,完全是一个标准的体育 游戏,大家可以放心进行游戏!!

《网球王子 2004》将 GBA 的机能发挥到极至?

《网球王子 2004》可是 GBA 上极少数的 256M 容量的游戏哦!这也是掌机史上容量最高的游戏之一。要知道,连《黄金太阳》这类的超大作容量才只有它的一半——128M 而已,像机战这种的更是只有可怜的 64M。那么这个 256M 容量打造的网球游戏,究竟有什么过人之处呢?答案是逼真的人语配音。《网球王子 2004》每个版本都有 32 名角色(其中 22 名角色不重复),每名角色都拥有 10 句左右的人语配音,这样数量庞大的语音以及豪华的声优阵容,在掌机游戏的历史上还是第一次出现。想知道 GBA 的机能究竟能够发挥到怎样的一个限度,试试《网球王子 2004》这款游戏吧!(看到了这个游戏,不禁幻想起 256M 的机战会是一个怎样的情况,不知道真人语音的机战有没有可能在 GBA 上出现啊~)

为什么要推荐《网球王子 2004》这个游戏?

抛开《网球王子 2004》华丽的外表不谈,单就网球游戏而言,该作也是 GBA 上不可多得的精品之一!出色的操作手感以及细致的人物状态设定,再加上丰富多彩的必杀技,使得这款游戏具有了普通网球游戏所没有的爽快感和商业要素。另外,这款游戏还支持联机对战,既可以玩家之间较量,也可以合作双打挑战电脑,使得游戏的互动性得以充分的发挥。建议有条件的玩家一定要试试联机对战模式,会体验到意想不到的乐趣哦!!遗憾的是本作不支持一卡多机模式(容量太大了),否则绝对有实力成为 GBA 联机游戏的首选作品。

《网球王子 2004》不是 3 月发售了吗?为什么现在才做攻略?

《网球王子 2004》的确是 3 月 18 日在日本发售,但是由于国内市场的特殊性,导致了绝大多数玩家在 5 月份才有机会玩到这款游戏,而在这之前只能购买昂贵的正版卡带。因此在这个时间推出这份"迟到"的攻略,还不算太晚。

网球小知识 TENNIS KNOWLEDGE

1 网球记分规则

网球比赛以局作为单位进行，选手交替在每局比赛中享有发球权，对于拥有发球局的选手，一般将这局称为他的发球局。

一局比赛的记分规则如下：如果选手获得了他的第一分，比分计为该选手15，获得的第二分，计为30，他获得的第三分计为40，如果这名选手获得了第四分则计为他赢得该局。但是在下列情况下有所变动：如果两名选手都获得了3分，即40:40的情况，这时比分将记为DEUCE（平分），必须一名选手连续得到2分才能获得胜利。获得1分的情况记为占先，如果此时被对手得分，将再次回到DEUCE状态。决定一局胜负的球，通常称为局点。

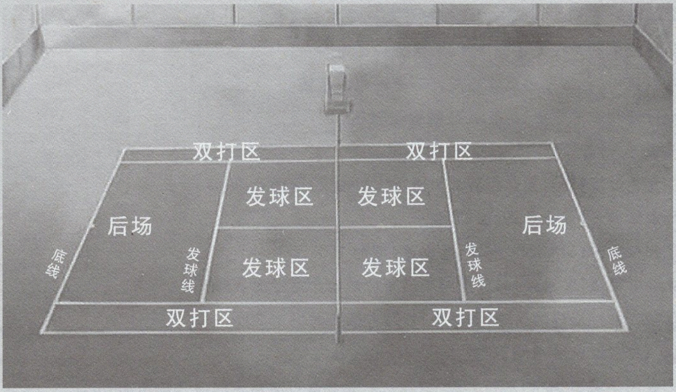
一盘比赛一方获得6局胜利且净胜对手2局以上就获得该盘比赛的胜利，如果打成5比5平，则一方需要连胜2局，以7比5获胜；如果打成6比6平，则要进入抢7局的比赛。所谓抢7局，是指在6比6的情况下而进行的第7局的决定性比赛，该局中将采用实际记分的方法，而不是15、30这样的记分方式，先获得7分且领先对手2分以上（含2分）的选手将获得胜利，如果不能净胜2分以上，比赛将一直持续下去且记分累计，也就是说可能出现99比97这样的场面。在抢7局中，由轮到这局发球的球员先发1球，之后由对手连发2球，然后再按照每人发2球的方式交替发球。同样，决定每一盘胜负的球，称为盘点。

正规的网球比赛男子为5盘3胜制，女子为3盘2胜制。不过在《网球王子》的动画中，因为是中学生比赛，同时也为了控制节奏，统一采用1盘胜负的规则。本游戏默认同样采用1盘胜负的规则。决定一场比赛胜负的球，被称为赛末点，如果采用1盘胜负，则盘点也就是比赛的赛末点。

双打比赛的记分规则与单打相同。

2 网球场地

如图所示，网球场地可分为以下几个区域。



网球场地根据球场材料的不同细分为下列几种：

软性球场（CRAY）：各种沙地、泥地的球场就是软性球场，著名的法国公开赛的红土球场就是软性场地的代表。软性球场球落地时与场地摩擦较大，球速较慢，球员在跑动中特别是在急停急回时会有很大的滑动余地，适合底线型选手的发挥。

硬地球场（HARD）：由水泥和沥青铺垫而成，球的弹跳非常有规律但球的反弹速度很快，也是最常见的网球场地。

草地球场（GRASS）：保养和维护费用最为昂贵的场地，著名的温布尔顿公开赛就是采用的草地球场。草地球场的特点是球落地时与地面的磨擦小，球速快，最适合上网型选手打法。

人造球场（CARPET）：采用尼龙或合成塑胶制造的场地，其结构类似于地毯，根据所用材料来决定场地的弹性和硬度，也是目前非常常见的场地之一。

这四种场地在游戏中都有出现，请玩家留意场地特点，并采用合适的打法，将有利于比赛的进行。

3 发球规则

发球一方拥有两次发球机会，如果两次发球全部失败则被扣掉1分，这种情况称为双发失误。发球后，球必须飞过球网，如果碰到球网的话被记作触网，需要重新发球；球飞过球网后必须先在对方另一侧发球区内落地，如选手在场地左侧发球，则球的第一落点必须在对方右侧发球区内。发球的术语为Service，如果发球直接得分，且对手没有能够碰到网球，则称为ACE球。如果被对手拿下了自己的发球局，则称为破发成功。

4 球的旋转

平击球：普通的击球，由于球几乎不旋转的关系，所以球的冲力大，速度较快。

上旋球：也叫抽球，球顺时针方向旋转，在落地后突然弹起，反冲力量大，威胁性高。通常进攻型球员喜欢用强烈的上旋球打击对方。注意只有正手位才能发挥上旋球的威力。

下旋球：也叫削球，球逆时针旋转，落地后反弹不高。这种球空气阻力大，滞空时间长，常被用于回击上网击球。注意只有反手位的削球才能真正发挥球旋转的特性。

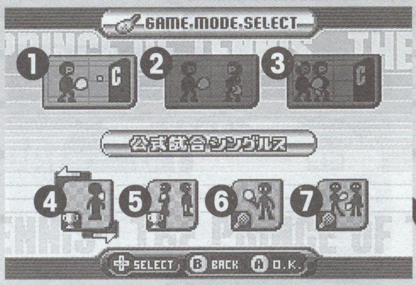
侧旋球：主要在发球时使用，球作侧向旋转。龙马的外旋发球就是侧旋球的夸张运用。另外，以侧旋结合强烈的上旋，就是海堂的绝招“蛇球”的原理，但是如此夸张的弧线是不可能在现实世界中出现的。

操作方法

方向键	控制角色移动
A键	普通击球
B键	吊高球
L+A键	上旋球
L+B键	放网前短球
R+A键	下旋球
R+B键	中吊球，球速较吊高球快，轨迹略低
L+R+方向键	加速移动，为普通移动速度的1.5倍
SELECT键	挑衅（降低对手C槽）
START键	暂停比赛，可查看局分和中断记录
L+SELECT键	赞赏（增加自己A槽）
R+SELECT键	集中（增加自己C槽）
L+R+START键	觉醒

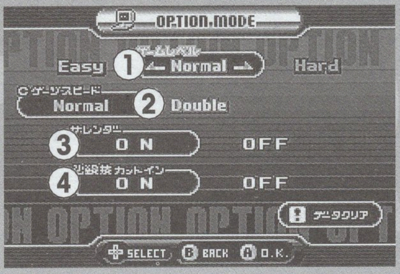
游戏菜单 GAME MENU

GAMESTART



1.单人游戏
2.通信对战
3.通信协力游戏
4.公开赛单打
5.公开赛双打
6.练习赛单打
7.练习赛双打

OPTION MODE



1.难度：容易、普通、困难

2.气槽增加量：普通、双倍

3. 飞拍 3 次后是否开启强制告负（R.K.O）：ON/OFF

4. 发动必杀技时是否开启角色特写：ON/OFF

TACTICS EDIT

对双打战术进行调整，共可设定 3 套作战方案（A、B、C），每套方案可设定：FORMATION（阵型）、SHOT ANGLE（回球方向）、GAUGE（气槽使用方法）、VOICE（心理战）四个种类。

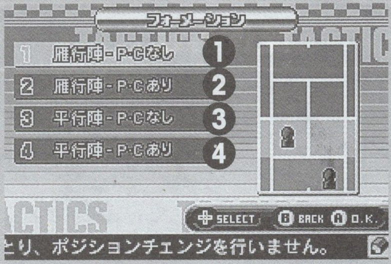
阵型设定

1.雁行阵（不动）：以纵向半场为界，两人采取前后固定的站位，不进行前后场的交替。

2.雁行阵（移动）：以纵半场为界，两人可以自由交换前后场站位。

3.平行阵（不动）：以横半场为界，两人采取左右固定的站位、各自负责己方半场回球。

4.平行阵（移动）：以横半场为界，两人可以自由交换左右半场的站位。



回球方向

1.回直线球

2.回斜线球

3.任意方向回球

4.向队友所在方向回球

5.不向队友所在方向回球

气槽使用方法

1.A、C 槽都使用

2.A 槽不使用，C 槽使用

3.A 槽使用，C 槽最大限度使用

4.A 槽不使用，C 槽最大限度使用

5.A、C 槽都不使用

心理战

1.挑发

2.集中

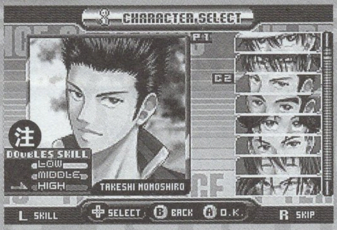
3.赞赏

4.不使用

5.不指定使用任何心理战术

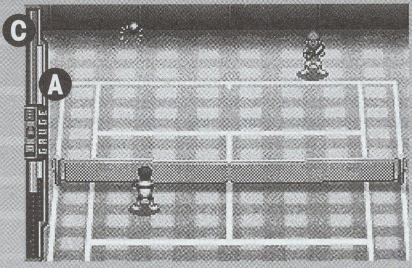
GALLERY

查看已出现角色资料，可欣赏角色特写和声音回放。其中声音回放（ボイス再生）一项需要完成特定条件才能够选择：在选择双打同伴时会看到如图注所示的双打等级表示“LOW、MIDDLE、HIGH”，随着比赛而获得经验，等级达到 HIGH 之后，就可以在 GALLERY 中选择声音回放了。



进阶讲解 ADVANCED EXPLANATION

气槽



游戏中角色拥有气槽的设定，在画面左侧显示。长一些的气槽为 C 槽（Concentration 集中槽），共可积蓄 4 个；短一些的为 A 槽（Awakening 觉醒槽）。

使用必杀技时会消耗 C 槽。C 槽会随着角色在场上的动作而增加，增加的幅度由角色的回复力决定。当 C 槽积攒满后会自动储存，最多可储存 3 个 C 槽，加上现有的 1 个 C 槽，每名角色共有 4 个 C 槽可以使用。现有的 C 槽对角色的“球の重さ”和“握力”有补正（积攒的 C 槽无效）。当角色 C 槽 MAX 后，对方的挑衅无效。

C 槽	球の重さ	握力
80~100%	1.5 倍	3 倍
60~79%	1.25 倍	2 倍
40~59%	1 倍	1 倍
20~39%	0.75 倍	0.8 倍
0~19%	0.5 倍	0.6 倍

当 A 槽 MAX 之后，就可以进入觉醒的状态。

觉醒后的角色有如下效果：

1.角色“球速”“球の重さ”“握力”“移动速度”“敏捷性”“スピン”各增加 1。

2.C 槽处于 MAX 状态，可无限制使用必杀技。

3.觉醒中的角色无法使用挑衅、赞赏和集中。

4.双打中，己方角色觉醒后同伴不能使用必杀技。

5.觉醒状态结束后，A 槽和 C 槽强制归零。

影响 A 槽增加的条件有

1.角色使用赞赏（视角色赞赏力决定增加幅度）增加 0~30%

2.发球得分（非必杀）增加 20%

3.扣杀得分（SMASH ACE，非必杀）增加 10%

4.我方吊球（非必杀）得分且对手没有挥拍动作时增加 20%

5.我方本应出界的吊球（非必杀）被对方回击时增加 30%

6.飞身救球成功增加 10%

7.被飞拍增加 50%（单打）、25%（双打），如果双打时两人同时飞拍增加 50%

觉醒之后每次一次触球都会使 A 槽减少，当 A 槽为零后，觉醒状态结束。每触球一次 A 槽减少的量由角色的“觉醒时间”来决定，该项数值越高的角色，每次触球所扣除的 A 槽越少。由于使用必杀技只算作一次触球，因此在觉醒状态时应多多使用必杀技快速得分，减少回合球的次数。

角色能力值解析

球速：击球后的飞行速度

球の重さ：击球的力量，数值越高越容易造成对手飞拍

握力：握球拍的力量，数值越低越容易飞拍

移动速度：球场内的移动速度

敏捷性：移动后急停的能力，数值越高接球时的滑行距离越短

スピン：打出旋转球的能力，数值越高球的旋转越强烈，上旋球弹地后的速度越快

挑发力：挑发时减少对方 C 槽的幅度

赞赏力：赞赏时 A 槽增加的幅度

集中力：集中时 C 槽增加的幅度

回复力:比赛中 C 槽上升的速度

觉醒时间:觉醒后消耗 C 槽的程度

动体视力:看清球路能力,该数值越高越不容易失误(双打时的同伴),另外对于吊高球时不容易出现错误的扣杀挥拍

小技巧

TECHNIQUE

回球和扣杀

在回球的时候注意配合方向键作有角度的回球,这样可以调动对手不停的跑动创造得分机会;同样,扣杀的时候也应该配合方向键选择最佳的扣杀角度。

必杀技的使用

游戏中所有必杀技的发动方法都为 L+R+AorB 键,需要熟知角色发动必杀技的条件,在最合适的时候发动最有效的必杀,一举得分;另外大多数回球型的必杀,在必杀发动的特写画面时可以输入回球的方向,当然是选择击向对手弱侧啦!至于发动必杀技的时机,可以参考角色的状态,当角色闪烁白光的时候就说明角色处于可发动必杀的状态;当然,勤加练习是掌握必杀技使用方法的最佳途径。

无失分赢得比赛

因为有部分角色的出现条件为 "XXX 无失分获得公式试合单打比赛的胜利",这里的无失分是指的在整个比赛中不丢一球,不让对手拿到任何一分,即全部以 40:0 的比分结束比赛。因为一个公式试合共有四场比赛,所以要想在所有比赛中不丢一球是比较困难的。那么如何才能不失分赢得比赛呢?答案就是利用比赛中的"中断 SAVE 机能"。当我方得分后先"中断 SAVE"(注:此时需要在得分后的发球或接发球时 SAVE 才有效);如果对方得分了,立刻按 START 键"中断 SAVE",注意一定要快,必须在切换至下一球前中断(在人物特写消失以前进行),然后选择 CONTINUE 开始比赛,会发现比赛会从对方得分前的发球时开始。这样就能轻松达成无失分通关了!

通信协力

金版和银版使用相同角色进行通信协力 CLEAR 之后,就可以在 OPTION 菜单中选择 C 槽 MAX 的选项了。

越前龙马

青春学园中学部 1 年

血型:O

诞生日:12 月 24 日

身高:151CM

惯用手:左手

金版:初期可使用

银版:初期可使用

青春学园一年级的正选球员,是日本网球界的骄傲"武士"越前南次郎的儿子,不爱说话,口头禅是"你还未够班啊!"。拥有非常优秀的网球实力,唯一的缺点可能就是矮小的身材导致力量不足,是部长手冢国光钦点的网球部"支柱"。

游戏中越前龙马实力属于一流,必杀技种类繁多,虽然消耗 C 槽较大,但当他觉醒之后多样的必杀技令人应接不暇,无论是后场相持还是上网截击都非常适用。缺点是握力太低,容易飞拍,另外,身材矮小也导致回球范围较其他角色略小。

球速	●●●	挑发力	●●●●●
球の重さ	●●	赞赏力	●●●
握力	●	集中力	●●●●
移动速度	●●●●	回复力	●●
敏捷性	●●●●●	觉醒时间	●●●●
スピン	●●●	动体视力	●●●●

必杀技 1

ツイストサーブ(外旋发球)

效果:发球落地后以直角方向反弹

发动条件:发球时

消耗 C 槽:3

发动方法:L+R+A(向右反弹),L+R+B(向左反弹)

心得:接球时观察越前的发球时持拍的手,右手持拍则球向右弹,左手持拍则向左弹。

必杀技 2

超ライジングショット(超级半截击)

效果:对方发球后时迅速冲到球落点处快速截击

发动条件:接发球时,且球未飞过我方半场发球线

消耗 C 槽:2

发动方法:L+R+A(快速平击球),L+R+B(慢速吊底线球)

心得:推荐用快速平击球打向死角,如果对方为发球上网型,用吊球吊向弱侧也不错。

必杀技 3

ドライブA(抽击球 A)

效果:自动冲到落点处向对手所在处回球,如果对手接球则必定飞拍,如果不接的话此球出界;发动之后,如果按住我方半场的方向键,则变化为吊网前小球。

发动条件:龙马在底线后,对方非发球和吊球且球未飞过我方发球线

消耗 C 槽:4

发动方法:L+R+A

心得:利用两种变化对对手进行突袭,如果对手在后场推荐用吊网前球取分。

必杀技 4

ドライブB(抽击球 B)

效果:自动冲到落点处,回击 2 倍球速的高速吊球,在底线处坠落。

发动条件:龙马在底线后,对方非发球和吊球且球未飞过我方发球线

消耗 C 槽:4

发动方法:L+R+B

心得:虽然球速不是很快,但是动体视力差的角色会作出扣杀动作而无法回击,另外在回球时可以调整角度,所以得分率很高。

必杀技 5

ツイストスマッシュ(外旋扣杀)

效果:外旋发球的扣杀版,可自动移动到球场另一侧截击吊球,但是扣杀的球速较慢。

发动条件:龙马在前场,对方回球为吊球且球未飞过龙马头顶。

消耗 C 槽:3

发动方法:L+R+A(向右反弹),L+R+B(向左反弹)

心得:由于可自动移动进行扣杀截击,因此是上网型打法对付吊高球的最佳方法。由于扣杀的球速不快,因此应在球未落地之前进行回击。

必杀技 6

バギーホイップショット(BAGGY WHIP SHOOT)

效果:大弧度的旋转挑高球

发动条件:龙马在后场,对方非发球和吊球

消耗 C 槽:4

发动方法:L+R+A

心得:正手击球和反手击球的旋转方向不同,根据对手的站位决定如何击球。因为球速很慢,因此可以赶在球转弯飞行前进行截击,也可以根据击球手位预判球的飞行轨迹。

必杀技 7

零式ドロップ(零式短球)

效果:放网球短球,且球落地后不会弹起

发动条件:龙马在后场,对方非发球和吊球

消耗 C 槽:4

发动方法:L+R+B

心得:手冢的成名绝技,得分率非常高,但是要注意如果对方的回球较低,使用这招的话有可能触网甚至落网。对付这招唯一的办法就是趁球未落地前回击。

海堂 薰

青春学园中学部 2 年

血型:B

诞生日:5 月 11 日

身高:173CM

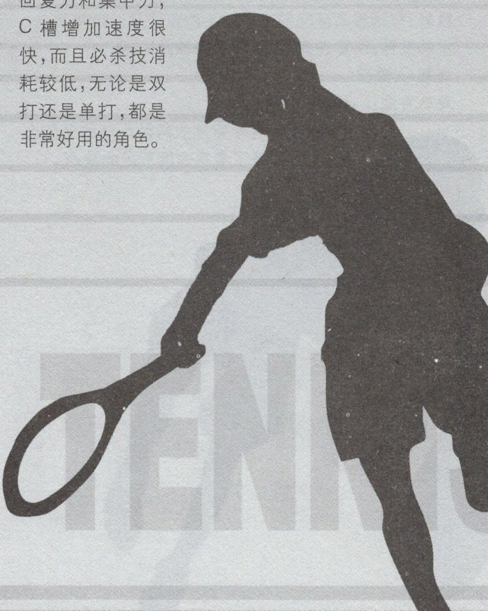
惯用手:右手

金版:挑城单打 CLEAR

银版:神尾单打 CLEAR

训练和比赛时必定戴着绿色头巾的青学实力派二年级生,虽然说话的口气比较无理,样子比较凶恶,但其实是一个尊敬学长、喜爱小动物、有爱心且羞涩的大男孩。由于喜欢发出蛇一样的"si~"的声音,被大家称为"蝮蛇"。

虽然海堂的球速和移动速度不高,但是旋转和握力都非常出色,是典型的底线型选手,其路线诡异的"蛇球"往往能够令对手疲于奔命。因为有着非常高的回复力和集中力,C 槽增加速度很快,而且必杀技消耗较低,无论是双打还是单打,都是非常好用的角色。



球速	●	挑发力	●●●●
球の重さ	●●	赞赏力	●●●
握力	●●●●	集中力	●●●●●
移动速度	●●	回复力	●●●●
敏捷性	●	觉醒时间	●●
スピン	●●●●	动体视力	●●●

必杀技 1
スネイク(蛇球)

效果:强烈侧旋的上旋球,球以巨大的弧线飞行
发动条件:海堂在后场,对手回球非短球
消耗 C 槽:2
发动方法:L+R+A
心得:正手位的蛇球会偏转向海堂左手侧,反手位的蛇球则会偏转向海堂的右手侧。因为蛇球的球速很慢,因此只要判断出球的旋转方向就很容易回球了。

必杀技 2
ブーメランスネイク(回旋蛇镖)

效果:球从场外绕过球网飞至对方场地的超级弧线球
发动条件:海堂在后场,对手回球非短球
消耗 C 槽:2
发动方法:L+R+B
心得:对付上网型选手的最佳攻击手段,另外也能起到突袭的效果,不过如果对手在后场的话,这招必杀几乎没有伤害力。

必杀技 3
ダイアモンドバック(钻石回击)

效果:在前场自动追球后用蛇球回击
发动条件:海堂在前场,对手回球非吊球
消耗 C 槽:1
发动方法:L+R+A
心得:网球截击最实用的招数,因为可以自动追球,也弥补了海堂速度上的不足。

必杀技 4
ショートスネイク(短蛇球)

效果:用蛇球将球打至后场
发动条件:海堂在前场,对手回球非吊球
消耗 C 槽:1
发动方法:L+R+B
心得:网前截击专用,另外该必杀技附加了双打补正效果:双打时,对方网球球员如果不使用必杀技是无法回击短蛇球的。

必杀技 5
ハイパーダイブ(超级救球)

效果:自动移动至网前接下对手的短球并以短球回击
发动条件:海堂在底线后,对手回球是短球
消耗 C 槽:2
发动方法:L+R+A
心得:对付对手突然放网前小球的最佳办法,同时弥补了海堂速度不足的缺点。

必杀技 6
コブラロビング(腹蛇吊球)

效果:球在空中左右摇晃,然后以扣杀的速度高速向底线坠落的吊高球
发动条件:海堂在底线后,对手回球不是短球
消耗 C 槽:4
发动方法:L+R+B
心得:非常"视觉系"的必杀,但是由于是吊高球,所以容易被对方扣杀必杀技回击,而且球在上升阶段速度较慢,如果对手在底线附近就很容易回击。

桃城 武

TAKESHI MOMOSHIRO

青春学园中学部 2 年
血型:O
诞生日:7 月 23 日
身高:170CM
惯用手:右手
金版:龙马单打 CLEAR
银版:1.神尾无失分单打 CLEAR 2.迹部 & 桦地双打 CLEAR

乐天派的青学网球部 2 年级正选球员,招牌必杀技为"灌篮扣杀"。同为 2 年级正选球员的桃城和海堂是天生的宿敌,虽然口头上经常争吵,但是在双打的配合中却意外的合拍。拥有和海堂相同的顽强不屈的性格,号称青学最难缠的人。

球速和球重高是桃城的特点,配合必杀技 Jack-knife 很容易使握力低的对手飞拍,通常的回球就具有相当的威力。其范围极大的必杀技"灌篮扣杀"是所有高球的恶梦,另外还拥有强制结束对手觉醒状态的挑发必杀技。

球速	●●●●	挑发力	●●●●●
球の重さ	●●●●●	赞赏力	●●
握力	●●	集中力	●
移动速度	●●●	回复力	●●●
敏捷性	●●●●	觉醒时间	●●
スピン	●	动体视力	●●●

必杀技 1
ダンクスマッシュ(灌篮扣杀)

效果:高高跳起后的强力扣杀球
发动条件:桃城在后场,对手回球为吊球
消耗 C 槽:2
发动方法:L+R+A
心得:球速快,力量足,而且可以选择扣杀角度,具有相当高的得分率。

必杀技 2
超ダンクスマッシュ(超灌篮扣杀)

效果:自动移动追球后起跳强力扣杀
发动条件:桃城在前场,对手回球为吊球
消耗 C 槽:3
发动方法:L+R+A
心得:由于具有自动追球的效果,是上网时被放高球的最好反击方法,另外此招具有很大的飞拍概率,握力低的角色在 C 槽空时很容易被飞拍。

必杀技 3
ダンクドロップ(灌篮吊球)

效果:高跳之后放网前短球
发动条件:桃城在后场,对手回球为吊球
消耗 C 槽:2
发动方法:L+R+B
心得:和灌篮扣杀交替使用以迷惑对手的扰敌技巧。

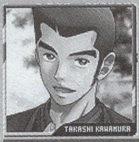
必杀技 4
ジャックナイフ(Jackknife)

效果:球速 2 倍,球重 3 倍的反手抽击球
发动条件:桃城在后场反手接球,对手回球不是吊球
消耗 C 槽:3
发动方法:L+R+A
心得:球速快,可自由选择角度的高得分率必杀技,虽然有反手位的限制,但是习惯之后就会发现这招非常实用。

必杀技 5
アレ(那个……)

效果:双打限定。对手 A 槽全消,如果处于觉醒状态则觉醒强制结束
发动条件:双打时我方发球时
消耗 C 槽:4
发动方法:L+R+SELLECT
心得:以自己 C 槽换取对方 A 槽的必杀技,对于觉醒时间较长的对手效果较好。

河村 隆


TAKASHI KAWAMURA

青春学园中学部 3 年
血型:A
诞生日:11 月 18 日
身高:180CM
惯用手:右手
金版:1.亚久津单打 CLEAR 2.桃城 & 不二双打 CLEAR
银版:1.石田单打 CLEAR 2.桦地单打 CLEAR 3.天根 & 黑羽双打 CLEAR

生性腼腆的河村隆在握住球拍(或者棍状物体,汗~)后就会引发热血豪迈的第二人格,并且连说话的语调都完全变样,口头禅是"BURNING!!燃烧吧!"同时司职青学拉拉队长。

典型力量型的角色,移动速度慢是他的最大弱点。不过超高的球重配合威力巨大的波动球很容易令对手 3 次飞拍而 R.K.O,几乎是 R.K.O 专用角色。

球速	●●●	挑发力	●●●●
球の重さ	●●●●●	赞赏力	●●●●●
握力	●●●	集中力	●●
移动速度	●	回复力	●●●●
敏捷性	●●●	觉醒时间	●●●●
スピン	●	动体视力	●●●

必杀技 1
バーニングサーブ(燃烧发球)

效果:球重 4 倍的发球
发动条件:发球时
消耗 C 槽:3
发动方法:L+R+A
心得:虽然球速不快,但是 4 倍球重很容易使对手飞拍,另外如果对手不用必杀技回球的话,回过来的球必定为吊球,可以直接用扣杀得分。

必杀技 2
バーニング波动球(燃烧波动球)

效果:球重 4 倍的抽击回球
发动条件:河村在底线前
消耗 C 槽:3
发动方法:L+R+A
心得:发动必杀后既可以选择回向空位,也可以直接打向对手,握力低的角色很容易被飞拍。即使对方回球了,身体也会被强制弹出场外。要注意的是对手的回球必定是网前小球,注意保护。

必杀技 3
グレイト波动球(GREAT 波动球)

效果:具有多种变化的重击回球
发动条件:河村在后场
消耗 C 槽:4
发动方法:L+R+B
心得:在发动时如果按住对方半场方向,则球会向对手飞去,如果对手接球则必定飞拍,如果不接则该球出界;发动时如果按左、右的方向,则变化为快速中吊球;

发动时如果按我方半场方向，则变为网前小球。利用多种变化迷惑对手，R.K.O 的常用技巧。

必杀技 4
ダッシュ波动球（冲击波动球）

效果：自动移动回球，被该球击中的选手强制飞拍
发动条件：河村在底线后，对手回球的瞬间
消耗 C 槽：4
发动方法：L+R+A
心得：河村隆最强的必杀技，每场比赛只能使用一次。会自动追球后回球，无论对手是否选择挥拍，只要在该球的飞行路线之上，必定会造成飞拍。

菊丸 英二

青春学园中学部 3 年
血型：A
诞生日：11 月 28 日
身高：171CM
惯用手：右手
金版：赤泽 & 金田双打 CLEAR
银版：大石 & 不二双打 CLEAR

青春学园网球部运动反应神经第一人，和大石一起为青学的第一双打，黄金拍档。由于拥有过人的反应神经和动体视力，使得英二在网前拥有强大的杀伤力，其特技式网球打法往往令对手防不胜防。

移动速度和敏捷性最高，是双打中非常优秀的网前截击选手，由于移动速度很快，偶尔客串一下底线防守也相当不错。集中力和回复力高使得 C 槽增长迅速，不过必杀技的消耗较大；觉醒时间很长，但赞赏力却很低。

球速	●●	挑发力	●●
球の重さ	●	赞赏力	●
握力	●●	集中力	●●●●●
移动速度	●●●●●	回复力	●●●●●
敏捷性	●●●●●	觉醒时间	●●●●●
スピン	●●	动体视力	●●●●

必杀技 1
アクロバティックボレー（特技击球）

效果：自动追球后回击
发动条件：英二在前场，对方回球非吊球，球未过球网
消耗 C 槽：4
发动方法：L+R+A
心得：可自动追球并回击出大角度的球，比较实用，但消耗 C 槽太多。

必杀技 2
ムーンボレー（擎月截击）

效果：自动追球后 1.5 倍球速吊底线球
发动条件：英二在发球线后，对方回球非吊球和短球，对手接球的瞬间
消耗 C 槽：4
发动方法：L+R+AorB
心得：除了可自动追球外，并不实用的必杀，很容易被对手接住，或者用必杀技进行扣杀。

必杀技 3
菊丸ビーム（菊丸光线）

效果：自动追球后跳跃扣杀
发动条件：英二在发球线前，对方回球为吊球
消耗 C 槽：4
发动方法：L+R+AorB
心得：没有任何球速和球重的加成，除了可选择合适的角度外，并不值得消耗 4 格 C 槽，如果是双打的情况，建议交给后方球员处理。

必杀技 4
菊丸印のステップ（菊丸残像）

效果：分身成 3 人干扰对手
发动条件：对攻时，英二在发球线前
消耗 C 槽：1
发动方法：L+R+SELLECT
心得：虽然有 3 个分身，但是真正能接球的却只有一个，而且连自己都不易分辨，发动之后 C 槽不再增加，无法使用必杀技，因此除了扰敌外没有其他的优点。

必杀技 5
充电

效果：A 槽全满（双打限定）
发动条件：对攻时，英二在后场内
消耗 C 槽：3
发动方法：L+R+SELLECT
心得：使用后有一定硬直时间，消耗 3 格 C 槽使 A 槽变为 MAX 状态，可以立刻发动觉醒状态。注：此必杀技一场比赛只能使用一次。

大石秀一郎

青春学园中学部 3 年
血型：O
诞生日：4 月 30 日
身高：175CM
惯用手：右手
金版：1.大和单打 CLEAR 2.南 & 东方双打 CLEAR
银版：福士单打 CLEAR

青春学园网球部副部长，在手冢前往德国治疗之后暂带部长一职。非常具有责任心，关心网球部的每一个人，被称为网球部"保姆"。和菊丸组成青学的黄金搭档，充当后卫角色，有了大石在底线稳固的防守，菊丸才能在网前放心展开攻击。

所有数值都非常平均的角色，比较适合双打，必杀技虽然不多但都非常实用。

球速	●●●	挑发力	●●●
球の重さ	●●●	赞赏力	●●●
握力	●●	集中力	●●●
移动速度	●●●	回复力	●●●
敏捷性	●●●	觉醒时间	●●●
スピン	●●●	动体视力	●●●

必杀技 1
ムーンボレー（擎月截击）

效果：自动追球后 2 倍球速吊底线球
发动条件：大石在发球线后，对方回球非吊球、短球且球未飞过球网
消耗 C 槽：4
发动方法：L+R+A
心得：可自动追球并吊向边角，由于球速很快，因此相当具有杀伤力。

必杀技 2
ドロップボレー（短截击）

效果：自动追球后放网前小球
发动条件：大石在发球线后，对方回球非吊球、短球且球未飞过球网
消耗 C 槽：3
发动方法：L+R+B
心得：由于和擎月截击的动作一样，因此具有相当大的扰敌性，两者交替使用的话更加容易得分。

必杀技 3
ショートクロス（穿越截击）

效果：网前的大角度穿越球截击球
发动条件：大石在发球线前，对方回球非吊球
消耗 C 槽：3
发动方法：L+R+AorB
心得：由于角度刁钻，对付上网型选手非常有效。

不二 周助

青春学园中学部 3 年
血型：B
诞生日：2 月 29 日
身高：167CM
惯用手：右手
金版：1.龙马 & 菊丸双打 CLEAR 2.观月无失分单打 CLEAR
银版：1.河村单打 CLEAR 2.龙马 & 手冢双打 CLEAR

有着天才称号的青学王牌球员，实力深不可测。因为性格温和，在比赛中一般不会完全发挥自己的实力，而是给对手留有余地。但是当威胁到自己的亲人或朋友时，不二才会彻底发挥出水平。

非常全面的角色，无论单打或双打都能发挥相当高的水平，再加上消耗少而且实用的必杀技，无愧为天才之名。

球速	●●●	挑发力	●●●●
球の重さ	●●●	赞赏力	●●●●
握力	●●	集中力	●●
移动速度	●●●	回复力	●●●●●
敏捷性	●●●●	觉醒时间	●●●
スピン	●●●●●	动体视力	●●●●

必杀技 1
バニシングカット（消失发球）

效果：发球弹地后消失踪影，并且可以伴随强烈的侧旋
发动条件：发球时
消耗 C 槽：3
发动方法：L+R+A（侧旋球）orB（直线球）
心得：虽然球速不快，但是弹地后会消失踪影，配合两种反弹路线，具有很强的扰敌作用。应付的方法是在球落地的瞬间进行回击。

必杀技 2
ツバメ返し（燕返）

效果：高速旋转的回球，球落地后不会弹起
发动条件：不二正手位接球，对方回球为上旋球或吊球
消耗 C 槽：2
发动方法：L+R+A
心得：不二的三种回击球之一，也是最为实用的一招。消耗较少，一旦有机会就可以利用此招取分。由于球落地之后不会弹起，因此回球唯一的方法就是乘球落地之前回击，比较困难。

必杀技 3
熊落とし（巨熊回击）

效果：自动追球将对方扣杀球以快速吊底线球回击
发动条件：对方扣杀的瞬间
消耗 C 槽：4
发动方法：L+R+AorB
心得：不二的三种回击球之二，专门对付扣杀球的必杀技。发动的时机不好掌握，而且如果对手在底线附近时容易形成再次扣杀，但由于对必杀扣杀球也同样有效，所以通常用在破坏对方必杀技上。

必杀技 4
白鲸

效果：球到达对手身边后突然急速上升，在底线处落下，弹地后球飞回到不二手中。
发动条件：不二在发球线后且处于反手位，对方回球非上旋球和扣杀球
消耗 C 槽：2
发动方法：L+R+AorB（假动作）
心得：不二的三种回击球最后一种，具有强烈的视觉效果，在对战中成功使用的话对对手心理将是沉重的打击，不过不二在整个过程中都处于硬直状态，因此非常容易被对手回击，另外按 B 键发动的话是普通的平击球，有较大的扰敌效果。由于此招球速较慢，且必定落在底线上，只要抓住时机就很容易用扣杀回击。

必杀技 5
ツバメ孵し(燕孵闪)

效果:与燕返效果相同,但是球落地后会略微弹起
发动条件:不二在正手位,对手回球为平击球
消耗 C 槽:2
发动方法:L+R+A
心得:燕返的变化技,专门对付不旋转的平击球。虽然球落地后会略微弹起,但是如果不用必杀技回击的话肯定会落网。配合燕返的话,除了下旋球和扣杀,所有的回球都可以用燕返来还击。

手冢 国光

青春学园中学部 3 年	
血型	O
诞生日	10 月 7 日
身高	179CM
惯用手	左手

金版:不二 & 乾双打 CLEAR
银版:1.龙马无失分单打 CLEAR 2.大石 & 大和双打 CLEAR

青春学园网球部部长,青学的支柱,其实力即使放眼全国也属于最强者之一。性格成稳、极具责任感,深受所有网球部成员的信赖。青学网球部正是在手冢的带领下在全国崭露头角。

当之无愧的青学最强者,其综合实力可排入本游戏三甲之列。由于左手有伤,导致握力很差,除此之外其他能力几乎无懈可击。必杀技非常实用但可惜限制较多,这也是唯一的遗憾。

球速	●●●●	挑发力	●●●●
球の重さ	●●●●	赞赏力	●●●●
握力	●	集中力	●●●●
移动速度	●●●●●	回复力	●●●●
敏捷性	●●●●	觉醒时间	●●
スピン	●●●●●	动体视力	●●●●

必杀技 1
サーブ(高速发球)

效果:球速 2 倍的高速发球
发动条件:发球时,对手"移动速度+敏捷性"7 以上
消耗 C 槽:4
发动方法:L+R+AorB
心得:球速超快的发球,要想回击的话,必须在手冢触球的瞬间立刻挥拍。

必杀技 2
零式ドロップ(零式短球)

效果:落地后不会弹起,并滚回球网处
发动条件:手冢在底线前,对手"移动速度+敏捷性"在 7 以上
消耗 C 槽:4
发动方法:L+R+B
心得:手冢的成名绝技"零式",得分率非常高,想要回击的话必须在球落地以前,而且还有很大可能会落网。

必杀技 3
コーナーショット(Corner Shot)

效果:超高速、大角度的底线回击球
发动条件:手冢在底线后,对手"移动速度+敏捷性"在 7 以上,且球弹地后飞出底线
消耗 C 槽:1
发动方法:L+R+AorB
心得:手冢最实用的必杀技,消耗少,球速快,角度大,对手非常难接住。是用来对付球重高角色的最佳武器。

必杀技 4
手冢ゾーン(手冢领域)

效果:通过控制球的旋转使对方无论朝哪个方向的回球都会飞向手冢所在的地方
发动条件:手冢在底线前,对手"球の重さ+握力"在 7 以上
消耗 C 槽:2
发动方法:L+R+SELECT
心得:除了使用必杀技外,无论什么方向的回球都会朝手冢所在地飞去,此时只需要注意对手放短球即可最大程度的压制对手。发动之后 C 槽不会增加,因此要避免与球重高的选手多次击球,尽量快速解决战斗。

乾贞 治

青春学园中学部 3 年	
血型	AB
诞生日	6 月 3 日
身高	184CM
惯用手	右手

金版:龙马 & 海堂双打 CLEAR
银版:1.手冢单打 CLEAR 2.龙马 & 海堂双打 CLEAR

青春学园网球部的智囊,搜集并且分析所有人的资料,并且将之运用到实战中,乾的这种"数据网球"令所有人都感到害怕。不过相比之下,乾所配制的具有极大杀伤力的"乾式饮料"更加令人胆寒,唯一无动于衷的只有不二一人。

基础数值相当优秀的实力派角色,虽然没有华丽的必杀技,但是朴实的打法就具有极大的威力。

球速	●●●●	挑发力	●●●
球の重さ	●●●●	赞赏力	●●●
握力	●●●	集中力	●●●
移动速度	●●●●	回复力	●●
敏捷性	●●●●	觉醒时间	●●●
スピン	●●●	动体视力	●●●●

必杀技 1
S.S.S

效果:看不见球路的 1.5 倍球速的高速发球
发动条件:发球时
消耗 C 槽:2
发动方法:L+R+AorB
心得:由于无法看见球路,因此具有一定的扰敌效果,球速较一般发球快,注意观察球的弹地点来回球。

必杀技 2
D.A.E

效果:自动追球后回击高速球
发动条件:乾在发球线前,球未飞过网时
消耗 C 槽:3
发动方法:L+R+AorB
心得:网前截击专用,可以回出角度刁钻的快速球,得分率很高。

必杀技 3
D.R.S

效果:自动追球后跳起扣杀
发动条件:乾在发球线后,对方回球是吊球
消耗 C 槽:4
发动方法:L+R+AorB

心得:虽然没有球重和速度的加成,但是按住 AorB 键不放的话就会定在空中,此时可选择扣杀的时机和角度,让对手无所适从。

真田弦一郎

立海大附属中学部 3 年	
血型	A
诞生日	5 月 21 日
身高	180CM
惯用手	右手

金版限定:切原 & ジャッカル双打 CLEAR

王者立海大网球部副部长,在部长幸村住院之后带领立海大向着全国三连霸的目标冲击。真田的实力在全国范围内几乎无人能敌,快速的回球让人无法看清他的动作和球路,将剑道融合在网球之中,就是真田的王者实力。

网球相关的基础数值几乎无懈可击,游戏中的最强角色。必杀技非常霸道,无愧王者的称号。

球速	●●●	挑发力	●●●
球の重さ	●●●●●	赞赏力	●●●
握力	●●●●●	集中力	●●●●●
移动速度	●●●●	回复力	●●●
敏捷性	●●●●	觉醒时间	●●●●●
スピン	●●●	动体视力	●●●●●

必杀技 1
先の先

效果:无引拍动作的快速发球
发动条件:发球时
消耗 C 槽:3
发动方法:L+R+A
心得:发动后按住 A 键可左右移动,松开后便发球。对方如果回球必定为吊球,可以直接扣杀,对方一旦回球,则 A 槽耗尽,如果处于觉醒状态则强制解除。

必杀技 2
后の先

效果:根据对方移动方向迅速击向另一侧底线
发动条件:接发球时,球未飞过发球线
消耗 C 槽:4
发动方法:L+R+A
心得:发动后如果对方输入了方向进行移动,则迅速将球回至相反方向的底线;如果对方未输入方向,则球会在拍上停留约 2 秒,期间对手一旦移动,立刻把球打至相反方向的底线;如果 2 秒钟对手未移动,则以 1.5 倍球速将球击向反方向底角。几乎是无懈可击的必杀技,十分霸道,如果对手站位不好根本无法接到,而且双打时网前选手如果不用必杀技的话也无法截击。应对的方法为对方发动该技之后迅速输入另一侧底角的方向,然后立刻向反方向跑动接球(由于回球均是打至底角处)。

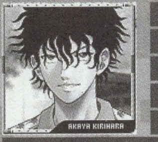
必杀技 3
圆波

效果:自动追球后的网前截击,然后退至底线处
发动条件:真田在前场,对手回球非吊球
消耗 C 槽:2
发动方法:L+R+A
心得:前场截击用的最佳手段,回球的角度很大,而且对方如果接住也必定是回吊球,可以继续扣杀。

必杀技 4
切先返

效果:反手具合斩式扣杀球
发动条件:真田在后场反手位,对手回球非吊球
消耗 C 槽:4
发动方法:L+R+A
心得:先将来球卸下,然后扣杀的高级技巧,角度可选择。

切原 赤也



立海大附属中学部 2 年
血型：O
诞生日：9 月 25 日
身高：168CM
惯用手：右手
金版限定：龙马 & 手冢双打 CLEAR

立海大的王牌 2 年级生，性格嚣张，其网球风格会给对手身体造成伤害。兴奋状态下的他双眼充血，并用网球进行猛烈的"人身攻击"，但还是惨败在不二拍下。

除了球速和球重之外，其他数值都相当优秀，整体实力一流。另外必杀技拥有飞拍的效果，经常会以 R.K.O 获胜。

球速	●	挑发力	●●●●
球の重さ	●●	赞赏力	●●●●
握力	●●●●	集中力	●●●●
移动速度	●●●●	回复力	●●●●
敏捷性	●●●●	觉醒时间	●●●
スピン	●●●●	动体视力	●●●●●

必杀技 1
ナックルサーブ（不规则发球）

效果：用手挤压网球使其变形，球弹地后的旋转呈不规则状，3 倍球重
发动条件：发球时
消耗 C 槽：4
发动方法：L+R+A
心得：在发动时输入方向会使该球有以下变化：1.输入方向"上"，如对方接球时也输入了"上"，则回球必定出界。2. 输入方向 "下"，如对方接球时也输入了"下"，则回球必定落网。3.不输入方向，如对方接球时也未输入方向，则必定飞拍。4.如果对手输入的方向和前 3 种不一致，则回球成功的话对手该回合移动速度下降 1。对付这招最好的方法还是用必杀技进行回击。

必杀技 2
レーザーショット（Laser Shot）

效果：将球打向对手身体，落地后再接球的话强制飞拍
发动条件：切原在后场，对手回球非吊球
消耗 C 槽：4
发动方法：L+R+A
心得：球速并不快，但是具有强制飞拍的效果，在实战中非常有用。应对的方法是上前一步在球落地之前回击，因为球速不快因此并不难回击的。

必杀技 3
ボディスマッシュ（追身扣杀）

效果：追球后扣杀，效果同不规则发球。
发动条件：切原在后场，对手回球为吊球
消耗 C 槽：4
发动方法：L+R+A
心得：和不规则发球相同，在扣杀的时候输入方向会有不同的效果，飞拍几率较大。

必杀技 4
アンティレフティ

效果：发动后**スピン**下降 2，球重、球速上升 1（全场有效）
发动条件：对手为左撇子（单打限定）
消耗 C 槽：4
发动方法：L+R+SELECT
心得：一场比赛只能使用一次，由于左撇子球员数量较少，而且握力都不高，因此这招没有太大的用处。

迹部 景吾

冰帝学园中学部 3 年
血型：A
诞生日：10 月 4 日
身高：175CM
惯用手：右手
银版限定：1.手冢无失分单打 CLEAR 2.芥川单打 CLEAR 3.神尾 & 杏双打 CLEAR

强豪冰帝学园网球部部长，位于冰帝网球部 200 多人顶峰的王者。在关东大赛上将青学的手冢国光击败，其惊人的实力可见一斑。华丽的球技就如同他的为人一样，虽然高傲，但却并不令人讨厌。

无愧为击败了手冢的强者，其超高的球重对手冢这种握力低的球员绝对是致命的。基础数值优秀，必杀技华丽而且实用，无论单打、双打都适合的角色。

球速	●●●●	挑发力	●●●●●
球の重さ	●●●●●	赞赏力	●●●●●
握力	●●●	集中力	●●●●
移动速度	●●●	回复力	●●●
敏捷性	●●●●	觉醒时间	●●●
スピン	●	动体视力	●●●●

必杀技 1
绝望への前奏曲（绝望之前奏曲）

效果：发球落地后会产生变化
发动条件：发球时，对手"敏捷+移动速度"大于 7
消耗 C 槽：3
发动方法：L+R+A（弹地后 2 倍球速），L+R+B（落地后略微弹起）
心得：球落地之后才会发生相应的变化，配合两种不同的形式，具有相当大的扰敌性。

必杀技 2
破灭への轮舞曲（破灭的轮舞曲）

效果：自动追球后跳起扣杀，有多种效果
发动条件：迹部在前场，对方在后场回吊球
消耗 C 槽：4
发动方法：L+R+AorB
心得：1.对手没有按键或 AB 同时按，飞拍后球弹回再次自动扣杀。2.对手按键和自己不同，不会飞拍但对手握力减 1 并持续整场，强制回高球并再次自动扣杀。3.对手按键和自己相同，不会飞拍，强制回高球并再次自动扣杀但球速较慢。

必杀技 3
美技：パターンA

效果：先放擦网球，后跳起扣杀
发动条件：迹部在后场反手位，对方在后场回非吊球、短球、扣杀、必杀
消耗 C 槽：4
发动方法：L+R+A
心得：首先放擦网球，对方回球的话必为吊球，然后自动跳起扣杀，球重 3 倍，弹地后 2 倍球速。

必杀技 4
スイッチブレード（Switch Blade）

效果：自动追球后回击 2.5 倍球速的抽击球
发动条件：对手在前场回截击球
消耗 C 槽：2
发动方法：L+R+AorB
心得：回球角度很大，而且有球重加成，对上网型选手相当好用的一招。

《网球王子 2004》两个版本共有 54 名角色，由于篇幅关系无法全部刊登，敬请见谅。下面列出其它角色出现条件，请参考。

全部角色出现条件

GLORIOUS GOLD 版	
青学	
大和佑大	1.手冢无失分单打 CLEAR 2.金版手冢 & 银版大石通信协力双打 CLEAR
越前南次郎	龙马 & 樱乃双打 CLEAR
龙崎樱乃	龙马 & 桃城双打 CLEAR
圣ルドルフ（圣鲁道夫）	
观月はじめ	1.木更津淳无失分单打 CLEAR 2.金版乾 & 银版不二通信协力双打 CLEAR
不二裕太	龙马 & 不二双打 CLEAR
柳泽慎也	桃城 & 海堂双打 CLEAR
木更津淳	柳泽单打 CLEAR
赤泽吉朗	观月单打 CLEAR
金田一郎	赤泽单打 CLEAR
山吹	
千石清纯	桃城 & 樱乃双打 CLEAR
亚久津仁	1.龙马无失分单打 CLEAR 2.金版龙马 & 银版河村通信协力双打 CLEAR
室町十次	桃城 & 千石双打 CLEAR
南健太郎	室町单打 CLEAR
东方雅美	南单打 CLEAR
坛太一	亚久津 & 龙马双打 CLEAR
立海大附属	
真田弦一郎	切原 & 桑原双打 CLEAR
柳莲二	乾单打 CLEAR
切原赤也	龙马 & 手冢双打 CLEAR
丸井ブン太	桑原单打 CLEAR
ジャッカル桑原	1.切原单打 CLEAR 2.柳 & 仁王双打 CLEAR
柳生比吕士	1.大石 & 菊丸双打 CLEAR 2.桑原 & 丸井双打 CLEAR
仁王雅治	柳生单打 CLEAR
绿山	
季乐靖幸	龙马 & 南次郎双打 CLEAR

STYLISH SILVER 版	
青学	
大和佑大	大石无失分单打 CLEAR
不动峰	
橘桔平	杏单打 CLEAR
伊武深司	龙马单打 CLEAR
神尾アキラ	伊武单打 CLEAR
石田铁	橘单打 CLEAR
橘杏	桃城 & 神尾双打 CLEAR
冰帝	
迹部景吾	1.手冢无失分单打 CLEAR 2.芥川单打 CLEAR 3.神尾 & 杏双打 CLEAR
向日岳人	菊丸 & 桃城双打 CLEAR
忍足侑士	1.向日单打 CLEAR 2.金版桃城 & 银版菊丸通信协力双打 CLEAR
芥川慈郎	1.不二无失分单打 CLEAR 2.金版裕太 & 银版不二通信协力双打 CLEAR
桦地崇弘	迹部单打 CLEAR
穴户亮	1.凤单打 CLEAR 2.橘无失分单打 CLEAR
凤长太郎	1.日吉单打 CLEAR 2.金版海堂 & 银版乾通信协力双打 CLEAR
日吉若	神单打 CLEAR
泷萩之介	穴户单打 CLEAR
神太郎	1.迹部无失分单打 CLEAR 2.迹部 & 穴户双打 CLEAR
六角	
天根ヒカル	1.日吉 & 泷双打 CLEAR 2.金版河村 & 银版桃城通信协力双打 CLEAR
黑羽春风	天根单打 CLEAR
佐伯虎次郎	菊丸 & 不二双打 CLEAR
树希彦	佐伯单打 CLEAR
葵剑太郎	海堂单打 CLEAR
木更津亮	1.葵无失分单打 CLEAR 2.佐伯 & 树双打 CLEAR 3.金版木更津淳 & 银版佐伯通信协力双打 CLEAR
银华	
福士ミチル	1.龙马 & 乾双打 CLEAR 2.金版樱乃 & 银版龙马通信协力双打 CLEAR

幸福操作官

文:john 责编:fei

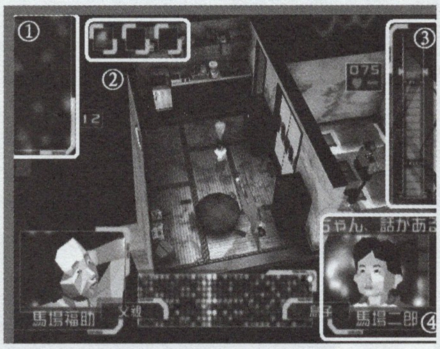
公元21XX年,日本。虽然社会已经高度发达,人们却普遍觉得缺少幸福感。对这一社会现象感到忧虑的政府开发了能将幸福带回到人们心中的幸福增幅器"CLOVER"。CLOVER以21世纪初的日本为原型创造了一个虚拟世界"HABITAT",让100个常人的意识形态生活在其中,并收集虚拟生活中发生的幸福,将幸福分配给连接到HABITAT的每一个人。这个梦幻般的计划克服了诸如技术问题、预算不足、领衔开发者泉谷文太博士失踪等各种困难后终于成功面世,吸引了来自全国各地的人参加到HABITAT的虚拟生活中。

但是有一天,CLOVER突然发生异常,原本只能100人在线的CLOVER突然连接进了第101个人,自动控制系统因此将全部连接强制中断。为了应对这一紧急情况,CLOVER工作组开发了手动控制系统,而"幸福操作官"需要做的,就是进入HABITAT中将所有居民手动连接上线,并让他们真切感受到幸福……

郑渊洁,这几乎已经是一个陌生的名字。这里我想说的并非这位曾经给我们带来过欢乐的作家,而是他1995年的一部作品《奔腾验钞机》,这篇带有童话风格的小说小萌写了几张纸币在人们手中流动的经历,借此近距离观察到人们的生活。《幸福操作官》从某种程度上来说和郑渊洁的《奔腾验钞机》有点相似,通过再现社会各种职业、各个阶层的人的日常生活,尽显人间众生百态……SCE的创新精神又一次在本社的游戏中得到了发扬。游戏的操作可以说极其简单,靠几个按键组合就几乎可以把游戏全部完成,真正的重点还是在对游戏中虚拟人物日常生活的观察。游戏里的世界中有半工半读的贫苦学生,有穷困潦倒的推销员,有朝九晚五的上班族,还有近乎变态的自恋狂(-_-|||),这些性格迥异的人物通过在日常生活中串接在一起,构成了城市中平凡的一天。作为"国家幸福省幸福操作官"的玩家,不仅要进入这些人的生活将与之接触的人连接上线,还要灵活调整当前人物的心情,让其感受到幸福,并最终达成他的"幸福的一日"。此外,造成CLOVER系统故障的第101人也会在虚拟生活中出现,并极力带给人们痛苦,阻挠玩家的行动,将这个不明人物击退也是游戏的任务之一。那么,现在就进入HABITAT,去体验十人十色的人生吧!

系统说明

画面显示



①操作官能量槽,右侧的数字代表槽里存储的幸福能量值,最大值50
②能量胶囊栏,应急的幸福能量胶囊就储存在这里
③幸福计量表,数字表示人物的幸福度,最大值100
④人物头像,右边是本篇故事主角的头像,而左边显示的是当前与之发生关系的人物

▲幸福的积累

当HABITAT里的人物化身在日常生活中感受到幸福时,化身的头上就会冒出红色的心。如果操作官不进行任何控制的话,心就会转化成幸福能量注入画面右边的个人幸福计量表中。计量表中的数值越高,人物在日常生活中就越觉得幸福,并能导致更多容易导致幸福的行为。相对应的,如果人物行动的结果导致了不幸的心情,化身的头上就会冒出蓝色的骷髅,并导致计量表中幸福的下降,幸福度下降到底线以下就会令当前人物的行动停止,宣告监视失败。

▲"攫取"操作

红心转化为幸福能量的瞬间持续按住○键,幸福能量就会改变方向注入左边的操作官能量槽里。操作官能量槽的作用是将掉线的人物连接上线,若是在连接过程中能量耗尽就无法完成连接。同样,在不幸心情即将影响到幸福度的时候也可以用相同的操作将不幸引入操作官能量槽,虽然会降低其中的幸福能量但能让生活中的人物保持幸福的心情。

▲能量胶囊

操作官能量槽的满值是50点,达到这个上限时按△键就能将幸福能量制作成胶囊储存起来。胶囊属于应急用的"保险"类物品,在平时按□键释放出来可以提高当前人物的幸福度50点,连接他人上线时要是能量储备不足,也可以按□键释放胶囊来达成目的。

▲强制连接系统

在HABITAT中掉线的人固化为石像,无法行动,唯一的对策就是由幸福操作官手动将他们连接上线。连接的方式就是连打○键,需要耗费操作官一定的幸福能量;不过连打速度足够快的话便能得到一定数目的奖励,最少可以用标准值一半的能量就完成强制连接。

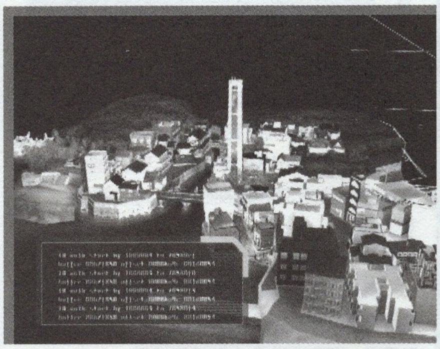
▲正体不明者击退系统

在操作官监视的过程中,系统中的"第101人"有时会出现在居民们的生活中,并极力给他们带来不幸。对付他的办法是把光标移动到其出现的地方连打○键攻击,击退他就可以让系统暂时恢复正常运作。

文:john 责编:fei

游戏方法

基本流程是先完成某个人物的剧情，在他的故事中成功将其他几个人连接上线，在进入那几个人的一天连接上更多的人……而有些角色的生活需要后来出现的人物引发新剧情才能更幸福地完成，也就是说需要进行反复多次的监视；而游戏里的人物总共有100人之多，想完美通关、甚至完美达成一个人的故事都不是一件简单的事情。



●马场家

马场家是一个不幸的单亲家庭。懒惰的父亲马场福助赋闲在家，16岁的大儿子马场一郎在上高中，利用课余时间在建筑工地打工维持家计；4岁的小儿子马场二郎也每天去公园为人擦皮鞋补贴家用。

●朝·马场家

"爸爸和妈妈都不能依靠，我就是家庭的支柱了！不能让二郎也累着，今天同样要努力！"一郎这样激励自己，"同时一定要进入名牌大学，再进入优秀的企业！要为此努力学习！"

"今天一定要向小萌告白！"二郎决定在今日向青梅竹马的玩伴米仓萌告白，"如果和小萌结婚，就能每天都吃到小萌爸爸做的烧烤了啊！"

"今天感觉不错……继续在家睡一天吧……"福助懒洋洋地躺在地上。

这时，二郎的肚子发出了对食物的召唤。一郎在冰箱中翻找半天，只找到了一个馒头。一郎想了想，把这个唯一的馒头给了二郎。

"哥哥还没有吃吗？"二郎也知道哥哥要去上学，还要去工地打工。

"我……吃过了。"一郎知道这时候要哄着孩子。

"真的吗？"二郎高兴极了，抓着馒头大口地啃了起来。

看到弟弟开心的样子，一郎也露出了微微的笑容。同时，一郎也听到了肠胃发出的抗议，但是面对空空如也的冰箱，他只得大口喝水暂时充饥。

●昼·CLOVER 高中

为了升学，一郎必须努力学习。虽然饥肠辘辘，但这点磨难不能消灭一郎的意志。今天还正好轮到一郎值日，去顶楼找到一同值日的户家同学，两人一起做完了今天的扫除工作。中午一郎依然只能以自来水充饥，不过想到下午就能领到工资，一郎还是兴奋不已。

●昼·CLOVER 公园

小萌一见着二郎就拉着二郎要画画给他看。虽然看着小萌画画很开心，二郎仍然在烦恼着要不要告白的问题……小萌告诉二郎，自己很快就要去上学了，私立的小学。私立学校意味着高昂的学费，二郎也很想和她一起上那所学校，但是……

现在，挣钱活下去才是最重要的！在湖边二郎看见一个富态的老奶奶，帮她擦鞋好了。二郎硬是把老奶奶拉到座位上擦鞋，并使尽浑身解数将老奶奶的鞋擦得雪亮。

"真是好孩子，谢谢了啊。"阔绰的老奶奶拿出10万日元交给了二郎。这么多钱！二郎心花怒放。

●昼·马场家

"有两个儿子在外面忙活，我就可以在家里休息了，真是幸福的事情啊。"福助躺在榻榻米上，半梦半醒中。

●夕·工事现场

5天以后才能发工资！对一郎来说，这一消息简直是一晴天霹雳。没有办法，一郎还是得拼命地做着本不应该属于他这个年龄的体力活，为的就是维持一家的生计。终于，他体力不支而昏倒在了地上……

"你气色不大好啊，不行的话就不要再坚持了。"工友广濑把一郎扶起，关切地问候道。

"没问题！"一郎咬牙坚持了下来。尽管如此，一郎还是在不断考虑着接下去的几天如何生活的问题，难道找人借债吗……不管怎么说，今天晚上回家还是只能喝白水。

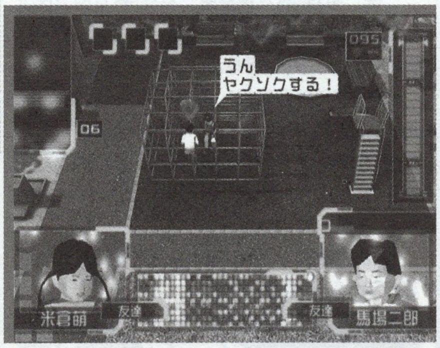
●夕·CLOVER 公园

午后，二郎和小萌一起到沙堆玩沙子，同时继续考虑着是否向小萌告白……二郎无目的地晃悠着，却被一个戴眼镜的男子截了下来。原来这个人是推销净水器的，也不知道哪根弦搭错了，居然来向一个4岁的小孩子推销……实在经不起这个推销员的百般纠缠，二郎终于放声大哭起来。

哭声招来了小萌的爸爸，米仓大叔本来脾气就暴躁，看到一个成年人弄哭了小孩子更是火上浇油，不由分说就揍了那个倒霉的推销员一顿。这时，二郎已经决定向小萌告白了，现在仅仅是在哪里告白的问题。

走到沙堆旁边的攀爬架那里，二郎突然想起来了，好的，就是这里！

"小萌不是喜欢高的地方吗？来吧！"二郎把小萌带到攀爬架下面。



"和我一起爬上去？"小萌不知道二郎要怎么玩。

"嗯，来吧！"二郎拉着小萌爬到了顶端。

"长大以后，我们结婚吧。"二郎望着小萌的眼睛，认真地说。

"好吧，那么……亲我一下！"别看小萌才4岁，已经学会和男友撒娇了。

"一定要结婚哦！"二郎把头靠了过去，夕阳映出了两个孩子纯真的初吻。

"嗯，就这么约定了！"萌的幸福笑容似乎可以融化一切。

●夕·马场家

福助终于动了一点劳动的念头，他一度想把家里做个大扫除，可是最后还是躺着做起了白日梦……

●夜·马场家

自己没有吃的不要紧，但是弟弟怎么办？家里没有食物了，一郎急得焦头烂额。这时候，二郎过来了。

"哥哥，拿去！"二郎交出了白天的收入。

"这、这么多钱？太好了！"家里的经济问题解决了，一郎忍不住抱着二郎泪流满面，"谢谢二郎！谢谢二郎！"

"嗯，哥哥也要加油！"二郎幸福地倒在哥哥的怀里。（题外话：我觉得这个剧情也太扯淡了，如果我是一郎，我肯定首先怀疑这么大一笔钱是偷来的……）

懒洋洋的福助依然雷打不动地躺着。

对于一郎来说，辛苦学习工作了一天，回家后发现一直烦恼的问题得到了解决，今天简直是太幸福了！

二郎成功地进行了告白，还帮家里摆脱了经济危机，这无疑是二郎最幸福的一日。

在家里躺了一天没有进行任何劳动，对于天性懒惰的福助来说，又何尝不是一种幸福呢……

这个剧情对于马场家来说可谓是相当幸福的结果了，达成这个剧情的条件是：

1.完成游戏最初的马场一郎篇，其中以各10点的标准能量将二郎、福助连接上线，再以各20点的标准能量连接老师、户家同学和工友。玩过就知道，这个初始故事是非常凄凉的。

2.完成随后出现的马场二郎篇，其中以各20点的标准能量连接米仓母女和米仓大叔。

3.完成随后出现的进藤恭介篇，并在其中以40点标准能量将作家和田周作强制连接。

4.再次进行马场二郎篇，发生为和田周作擦皮鞋获得10万日元的事件。

5.进行马场一郎篇和福助篇。由于10万日元事件，一郎的幸福度明显高涨。

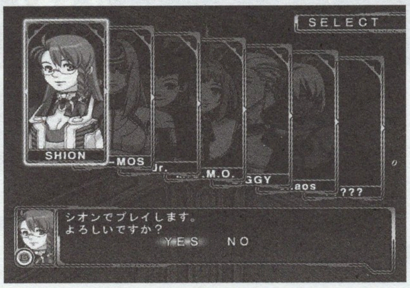
这样，大家应该对游戏的基本进行过程有了一些了解了。不断唤醒更多的人，引发更多的事件，就可以让原来的人物变得更加幸福。需要说明的是，没有任何一次游戏能和上面这段剧情完全相同，我在此仅仅挑选了最有代表性的几个事件将其连接起来，事实上它们是不会全部同时发生的。比如，10万日元事件一旦引发，一郎在早上喝白水的事件就不再出现。错综复杂的人际关系网和因果关联的事件使得游戏的耐玩度极高，全部的事件如果没有官方资料我想也是很难摸索清楚的。这篇短短的攻略只能说是起到抛砖引玉的作用，如何制造出更幸福的人生还要看各位的努力……

Xenosaga Freaks

ゼノサーガフリークス

文:WOODOO　责编:fei

紫苑篇



エルザー(以下称艾尔莎)

下层:

KOS-MOS调整室内,**シオン**(以下称紫苑)正在调整KOS-MOS,一切正常。**ケイオス**(以下称chaos)进来,要出去买东西,问有没有需要捎带的。和二人分别对话,得知紫苑要买咖哩饭;KOS-MOS要买盛咖哩的餐具,因为平常洗碗都打破

了。chaos离开,继续调整,突然调整槽机能停止,和KOS-MOS交谈,她说是与之相连的**デュアンダル**(以下称杜兰多)主电脑系统异常引起的。退出。

选"**ジギー(以下称ZIGGY)调整室**",见到**モモ**(以下称MOMO)和ZIGGY。和二人分别对话,ZIGGY认为紫苑又做错事情了快去道歉比较好;MOMO也劝紫苑不要乱来。退出。

来到上层:

选"**ブリッジ(以下称舰桥)**",与三人对话,觉得出错不奇怪,毕竟是Jr.在操纵杜兰多。退出。

杜兰多

选"**隔离格纳库**",听到里面有人在说话,但是门打不开。退出。

选"**舰桥**",发现Jr.不在。**シェリィ**(以下称雪莉)说是受到了黑客入侵造成机能停止,可能是有人在恶作剧,Jr.正在搜寻犯人。与众人分别对话和"**调べる**"后退出。听到是Jr.去搜查,紫苑有点不放心。

艾尔莎

来到下层:

选"**KOS-MOS调整室**",KOS-MOS说70%以上为敌人所为,要采取警戒措施,连忙阻止。交谈后选择退出,要回杜兰多休息,有事电话联系。

选"**ZIGGY调整室**",看到他正在莫名其妙地数数,数到了480多。得知MOMO被船长叫去帮忙。和他交谈,他正要解释在干什么,紫苑却以为打扰了他,话没听完便匆忙退出。

来到上层:

选"**舰桥**",见到MOMO正在帮船长他们干活。与众人分别谈话后退出。

杜兰多

选"**舰桥**",犯人还未抓到。与众人分别谈话。雪莉说敢有人挑战杜兰多,抓到后定要好好惩罚,紫苑不禁对犯人表示同情。退出。

选"**隔离格纳库**",门开着,但决定还是不靠近为好。

选"**居住区**"、选"**个室**"、选"**バースルーム(浴室)**"。洗澡途中突然听到有声音。来电,选"**コネクションギアを使う**",原来是KOS-MOS警告说有两名可疑人物,但由于使用了高度ECM所以无法辨别。紫苑要她来帮忙,她说情况不明要谨慎,

同时提醒紫苑换下浴衣……选"**着替する**"后出门,却撞上了**アレン**(以下称阿兰)。和他说话,他却神色慌张辩解,匆忙跑掉。选"**コネクションギアを使う**",KOS-MOS询问状况,告诉她刚才是阿兰,没有特别的,不用监视他,自己马上回去。

艾尔莎

上层:

刚到艾尔莎就见到Jr.。他说还没有抓到犯人,然后问紫苑有没有发现阿兰最近积极了些,有男人气概了。回答没觉得,Jr.随后跑掉了。

选"**舰桥**",与众人谈话。大家都不知道阿兰哪里去了。**トニー**(以下称托尼)说可能被Gnosis吃掉了;**ハマー**(以下称哈玛)说"阿兰是谁?";MOMO搜索出阿兰和KOS-MOS正在一起,紫苑很惊讶。退出。

选"**下层廊下**",突然一阵警报,电梯也坏了。莫非受到袭击?

选"**舰桥**",发现艾尔莎机能全部停止,MOMO昏倒,被chaos带到**キャビン**(以下称客舱)去了。退出。

选"**客舱**",chaos说MOMO为了抵抗系统入侵受到了纳米病毒的感染,失去了意识,人脑层的活动可能已经受到影响。和他交谈,得知通过副电源能启动电梯,应该去找船长他们。退出。

选"**舰桥**",船长说电梯早已恢复,同三人谈话后退出。

来到下层:

选"**KOS-MOS调整室**",发现她已经不在了。调查发现调整槽也被破坏。退出。

选"**调べる**",发现内壁有剥落,还有紧急修补迹象,如果是KOS-MOS弄坏的,那是谁修补的呢?

选"**ZIGGY调整室**",ZIGGY说没看到KOS-MOS,还想说什么又被紫苑打断,退出。

来到上层：（此时去杜兰多的舰桥，会得知 KOS-MOS 入侵电脑系统并将其全部破坏）

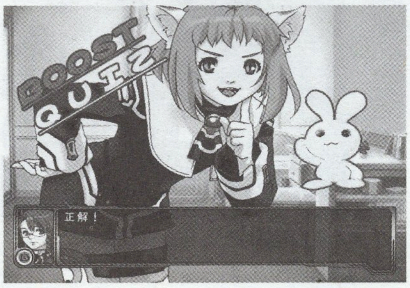
选“**客舱**”，MOMO 还没有恢复意识。与 chaos 交谈，他提议让紫苑留下看守，自己去寻找 KOS-MOS。为了抢救 MOMO，决定潜入她的深层意识。

选“MOMOの深层意识へ”。

深层意识

来到了一座小木屋前。她笑呵呵出现又跑开。选“**MOMOを追いかける**”，追到木屋中。她再次出现，头上却生出了一对猫耳朵！连说话也喵喵直叫。

紫苑立刻明白面前的不是 MOMO，大声呵斥，让她把 MOMO 还回来。污染 MOMO 则要求“欧巴桑”来证明自己了解 MOMO。小测验开始。（每个角色



的剧情都有小测验，一共五道题，有一次按 R1 提示的机会。五道题全部一次答对，就会在这个角色剧情完成后奖励一张特殊的 CG 图片，如果不能一次答对就无法看到）答案：Y 资料、**マシューズ**、觉醒年月日**は不明**、**ケイオス**、**プレロマ**。答对后，两人恢复了意识，连续与 MOMO 对话，得知侵入主电脑系统的地点竟是 KOS-MOS 调整室，而她目前正在下层活动。MOMO 说要去叫 ZIGGY 一起来帮忙。紫苑退出。

选“**舰桥**”，三人对 KOS-MOS 在下层暴走手足无措，退出。

（此时去杜兰多，会发现一片残垣断壁，**メリイ**（以下称玛丽）说都是 KOS-MOS 毁的。选“**与百式交谈**”，得知杜兰多 47%机能停止，看样子 KOS-MOS 还没用全力。选“**与玛丽交谈**”，玛丽大怒，让紫苑这个当妈的快去把自己的孩子管教好。）

来到下层：

选“**格纳库**”，发现 KOS-MOS 破坏的地方有人匆忙修补好了，到底是谁做的？

选“ZIGGY **调整室**”，发现座椅严重破坏，而 Jr.

和 MOMO 都在。Jr.发誓要为大叔报仇！MOMO 怒了，说 ZIGGY 只不过是昏过去而已。与三人分别交谈后退出。

杜兰多

选“**舰桥**”，内部满目疮痍。雪莉面带微笑地让紫苑过去谈点事情（寒）。选“**与雪莉交谈**”，苦萨发怒的后果可想而知……随后退出。

到港口后，玛丽满面怒气让紫苑过来。选“**与玛丽交谈**”，结果又挨了一顿骂。

艾尔莎

上层：

刚进飞船就发现哈玛在电梯处待着，原来 KOS-MOS 连舰桥也毁了，电梯停止运作。

选“**舰桥**”，与船长和托尼交谈（省略船长怒斥 n 字）。退出。

刚到走廊突然船体一阵晃动，难道是爆炸？！哈玛说爆炸来自下层，而电梯坏掉，只能从杜兰多的“**艾尔莎货物用搬入口**”去下层。

杜兰多

选“**艾尔莎货物用搬入口**”。

艾尔莎

下层：

选“**KOS-MOS 调整室**”，发现 MOMO 在。选“**调整タブを调べる**”，原来 MOMO 已经紧急抢修好，利用自己感染残留的纳米病毒来进行分析。退出。

选“**格纳库**”，终于见到了 KOS-MOS，而她竟然还开了个玩笑（寒）。选“**与 KOS-MOS 交谈**”，她却要继续抓猫。两人僵持时 Jr.出现，用双枪对准了 KOS-MOS。两人互不相让，最后 KOS-MOS 也端出了武器。选“**二人を止める**”，Jr.推开了紫苑，撞到了停放架上，导致架子塌了下来。千钧一发之际阿兰突然出现救下了紫苑。刚要质问阿兰，一回头

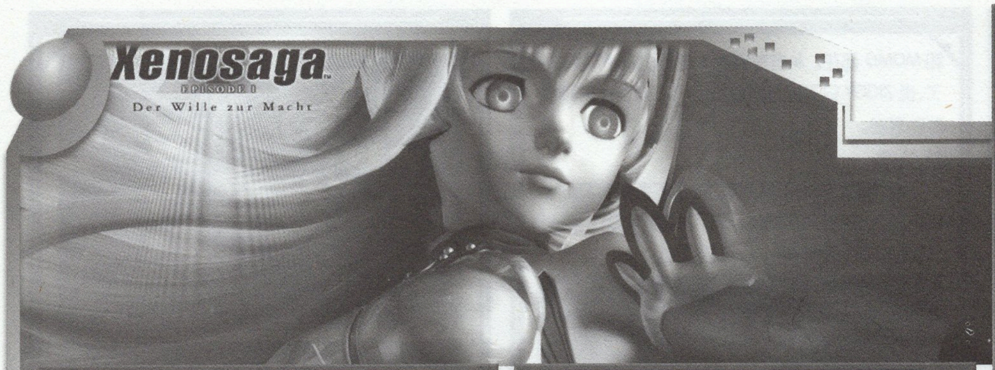
发现 KOS-MOS 和 Jr. 早已摆好架势。两人直视对方，眼中冒出腾腾杀气，战斗一触即发。就在这一瞬间，MOMO 突然大喊着“住手”冲了出来，紧闭双眼用尽力气挥动手中的煎锅（寒）将二人铛铛两下打翻在地……分别选择与四人交谈，MOMO 一副无辜相，煎锅也打变形了，KOS-MOS 严重受损，Jr.昏迷不醒……

镜头切换到 KOS-MOS 调整室，她已经被清洗干净，病毒也被 MOMO 清除。对话得知阿兰是罪魁祸首，正被 Jr.他们关押审问。

上层：

紫苑来到上层，发现阿兰和 Jr.正在说话，阿兰

看到她又开始惊慌失措起来。Jr.要告诉紫苑什么，被他慌忙阻止。与阿兰交谈，结果他却被 Jr.强行拽开，但有一张数据盘从手中掉到了地上。捡起来生



成视频一看……顿时走廊中刮起了一阵刺骨寒风，一切都冻住了……愤怒的紫苑，大耳光狠狠地向两人的脸上扇去……

紫苑篇完

CG 图片增加：01,02,03,04,05,06,07,29

百科全书增加：

◆キャラクター

ヴィルヘルム「PICTURE」

ガイナン·クーカイ「PICTURE」「MOVIE」

フェブロニア

ペレグリー「PICTURE」

ルベド

◆ワールド

轨道タワー「PICTURE」「MOVIE」

ツォアル事变

◆プロダクツ

アンドロイド

アンプリファイアー

ロジカルドライブ

◆キーワード

ウェーブライド

S.M.S.

古代宗教

ジオデシック构造体

自由意志

水酸化ナトリウム

KOS-MOS篇

艾尔莎

下层：

KOS-MOS 调整室内，紫苑正在调整 KOS-MOS，一切正常。chaos 进来，要出去买东西，问有没有需要捎带的。选择与两人分别谈话，紫苑要买咖喱粉；KOS-MOS 要买盛咖喱的餐具，因为平常洗碗都打破了。chaos 离开，紫苑继续调整，突然发现调整槽机能停止。选"**与紫苑交谈**"，KOS-MOS 说是与之相连的杜兰多主电脑系统异常引起的，紫苑便独自去查看。选择"**サーチする**"，对各人的所在地都进行了调查，其中杜兰多的隔离格纳库内的是阿兰和两位不明人物。因为 ECM 阻碍，反复调查都以无效告终。

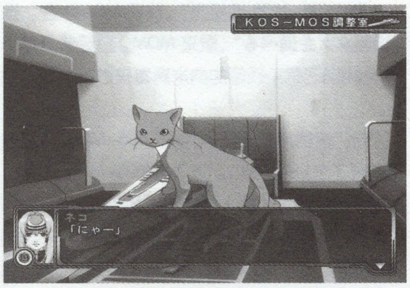
紫苑马上就回来了。杜兰多的主电脑系统受到黑客袭击，KOS-MOS 要发动警戒措施，被她赶紧阻止。暂时没有办法，紫苑便回杜兰多休息。选择"**调整タブを调べる**"，处于停机状态。选择"**サーチする**"，发现 MOMO 去了舰桥；Jr.则出现在杜兰多的隔离格纳库中；阿兰正前往紫苑房间；那两名不明人物正躲在紫苑房间内。KOS-MOS 赶紧急电通知紫苑，警告说有两名可疑人物，但由于使用了高度 ECM 所以无法辨别。紫苑要她来帮忙，她说情况不明要谨慎，同时提醒紫苑换下浴衣……再次选择"**サーチする**"，却遭到两位不明人物的反搜索，失去了目标，仅仅在紫苑房间处发现了紫苑与阿兰。选择"**与紫苑交谈**"，挂机。

突然 Jr.出现在调整室，在找阿兰。KOS-MOS 说他与紫苑都在紫苑房间处，Jr.一阵坏笑。选择与他交谈询问要不要去营救，他却说不要破坏人家好事，KOS-MOS 听取意见并修改程序，对阿兰的行动干涉度降低。Jr.又说要去看看，KOS-MOS 表示很不理解，明明不要干涉却又去。Jr.说是为了不让阿兰失败所以去监视。于是 KOS-MOS 又立刻改变成监视阿兰的模式。Jr.离开。

紫苑突然来电，询问她状况，她说刚才是阿兰，没有特别的，不用监视他，自己马上回去。KOS-MOS 于是重新修正，终止了对阿兰的监视。选择"**思考する**"和"**调整タブを调べる**"，待机……

突然阿兰走了进来，看到 KOS-MOS 一人，要给 KOS-MOS 作调整，而且不许她叫紫苑来。交谈后最终允许他进行。画面一黑，隐约听到有人对话，阿兰也不知道捣鼓什么。画面明亮后，KOS-MOS 系统被重新启动，突然发现网络内有污染攻击，分别来自艾尔莎与杜兰多，选"**思考する**"发现对方是百式型机器人。选"**攻击开始**"，随后破坏了整个敌方系统（寒）。

面前的阿兰突然胡言乱语起来，发出猫一样的叫声。突然一只猫出现在眼前。KOS-MOS 经过分析



得出结论：如放任不管会有 73.8%的几率他会对别人造成损害。选择"**捕获する**"，猫在攻击之后消失。KOS-MOS 让阿兰修理自己的感应系统，他却一阵怪叫逃跑了。选"**ネコを一す**"，又一只猫出现，经分析 98.9986%是前一只，攻击后猫逃跑。选择"**下层廊下**"退出房间。

刚出房门就撞倒了 Jr.，沉重的躯体坐在了他身上……和 Jr.交谈发现他只会猫叫。

选"**ZIGGY 调整室**"，ZIGGY 也说猫语，KOS-MOS 无法理解。退出。

选"**格纳库**"，发现猫，选择"**强硬手段をとる**"，动用 R 加农炮轰击。眼前突然出现阿兰，导致猫逃跑。!选"**与阿兰交谈**"、再选"**下层廊下**"。

到了走廊发现猫正在往上层逃跑。

来到上层：

发现猫，试着也说猫语与其沟通（此处令人捧腹）。失败，猫逃走。

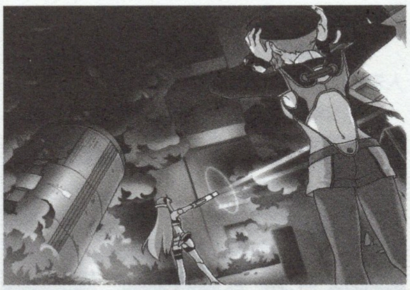
选"**舰桥**"，与船长三人的猫语无法沟通，退出。

选"**客舱**"，见到紫苑与昏迷的 MOMO。chaos 出现，只有他在说人话。KOS-MOS 抱怨说大家都不正常说话，chaos 笑着说不光大家，还有一个远在天边近在眼前的人也说话不正常。退出。

杜兰多

选"**舰桥**"，又发现猫，选"**捕获する**"，结果毁了整个地方，听不懂众人猫语，退出。

回到ドック（以下称码头），又见到猫，封锁了去ファンデーション（以下称财团）的道路，玛丽坐列车赶到，KOS-MOS 为了防止猫逃跑破坏了列车，将所有通路封锁。选择"**和玛丽交谈**"，自动回到艾尔莎。



艾尔莎

来到下层：

选"**ZIGGY 调整室**"，发现猫，打翻 Jr.，扑到 ZIGGY 身上开始消灭。猫又消失，ZIGGY 失去意识。

退出。

来到上层居住区：

选"**舰桥**"，发现猫并攻击，毁掉舰桥，猫又消失。听不懂三人猫语，退出。

到走廊后发现猫逃向下层，舰桥被毁电梯停止，决定经由杜兰多从货物搬入口进入下层。

杜兰多

选择"**艾尔莎货物搬入口**"，回到艾尔莎下层。

艾尔莎

下层：

走廊发现猫在 MOMO 身后，选择"**捕获**"，拿出武器攻击。MOMO 全身发光，启动一元化效应。KOS-MOS 无法行动被逼撤退。

选"**KOS-MOS 调整室**"，选"**调べる**"发现天井挂着一口煎锅。退出。

选"**格纳库**"，发现猫并攻击。周围突然出现空间扭曲，巨大质量物体实数化，好像什么东西要通过超时空转移送到这里。选择"**空间歪曲を调べる**"，还剩 30 秒。忽然 chaos 声音出现让 KOS-MOS 启动一元化效应。KOS-MOS 照办后，为了把东西挤回超时空对其进行了大破坏。

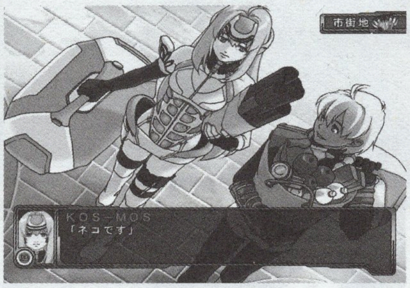
猫消失后，紫苑赶来。KOS-MOS 竟然还开了个玩笑（寒）。选"**与紫苑交谈**"让她躲开。两人僵持时，Jr.出现，用双枪对准了 KOS-MOS。选择"**与 Jr.谈话**"，两人互不相让，KOS-MOS 也端出了武器。紫苑被推，撞到停放架上，结果架子塌了下来。千钧一发之际阿兰出现救下了紫苑。选择"**与紫苑谈话**"和"**与 Jr.谈话**"。两人直视对方，眼中冒出腾腾杀气，战斗一触即发。就在这一瞬间，MOMO 突然大喊着"住手"冲了出来，紧闭双眼用尽力气挥动手中的煎锅（寒）将二人铛铛两下打翻在地……倒在地下后选择"**与紫苑对话**"……

镜头切换到 KOS-MOS 调整室，KOS-MOS 已

经被清洗干净，病毒也被 MOMO 清除。得知阿兰是罪魁祸首，正被 Jr.他们关押审问。

财团

镜头切换至大街上，正与 chaos 逛街。两人买咖哩粉时见到猫，小测验开始。答案为：70%、**ボロ**



メオ大、Family Falidae、DME 中毒、**ケイオス**。chaos 问："你喜欢猫？" KOS-MOS："不，这种情况下，应该算讨厌吧。"

KOS-MOS 篇完

CG 图片增加：05、08、11、19、20、21、28、30

百科全书增加：

◆キャラクター

局长

キルシュヴァッサー

ヨアキム・ミズラヒ

◆ワールド

セニル

二年前の"事故"「MOVIE」

プロジェクトゾハル

ボロメオ大

◆プロダクツ

ナノスプレー

PT**カートリッジ**

リアクタールーム

レアリエン

◆キーワード

ゲートジャンプ

边缘系

水

U.M.N.**コラム**

Jr.篇

杜兰多

舰桥内，调整系统时突然出现故障，主电脑发出侵入警报。选择与玛丽、雪莉和百式对话，辨别不出犯人，恐怕是内部犯罪。此时 chaos 到来，问要捎点什么东西。选"**和 chaos 交谈**"，要兔子的等身大

玩偶送给 MOMO。等 chaos 走后，选择与众人对话。退出去码头。

选"**隔离格纳库**"，发现阿兰惊慌失措地抱着奇怪器材。选择"**与阿兰交谈**"，却被他跑掉。选"**去隔离格纳库**"，觉得有什么奇怪。突然来电，选择"**通信に出る**"，玛丽说侵入地点正是隔离格纳库。调查一番后退出，越想越觉得阿兰奇怪。

选"**舰桥**"，选择与众人对话。退出。

艾尔莎

上层居住区：

选"**舰桥**"，看到 MOMO 在帮船长干活，选择与众人谈话，都不知阿兰在哪里。退出。

来到下层：

选"**KOS-MOS 调整室**"，KOS-MOS 说阿兰与紫苑都在紫苑房间处，Jr.一阵坏笑。选择"**与 KOS-MOS 交谈**"，她询问要不要去营救，Jr.却说不要破坏人家好事，KOS-MOS 听取意见修改程序，对阿兰的行动干涉度降低。Jr.又说要去看看，KOS-MOS 表示很不理解，明明不要干涉却又去。Jr.说是为了不让阿兰失败所以去监视。于是 KOS-MOS 又立刻改变成监视阿兰的模式。Jr.离开。

选"**ZIGGY 调整室**"，发现他正在数数，趁机给他捣乱。退出。

杜兰多

选"**居住区**"，被阿兰撞翻。选"**和阿兰对话**"，刚要教他两招他又跑了。致电玛丽让她追踪阿兰，退回码头。（此时可以去艾尔莎听听大家对阿兰的看法。船长三人对他很看不上；KOS-MOS 觉得他虽然努力但是得不到大家认可；MOMO 则认为他人不错。）

选"**舰桥**"，选择和大家对话，发现阿兰正向艾尔莎移动，遂退出。

艾尔莎

上层居住区：

见到紫苑，问她有没有发现阿兰最近积极了些，有男人气概了。紫苑没觉得，Jr.随后跑掉。

来到下层：

选"**KOS-MOS 调整室**"，门锁了进不去。

选"**ZIGGY 调整室**"，还在数数，自动退出。

来到上层居住区：

在飞船内都转一遍说完话后，选"**杜兰多**"（不转的话，不能回去）。

杜兰多

刚到码头听到艾尔莎的警报，无法返回。与雪莉联系，得知杜兰多的舰桥受到攻击。

选"**舰桥**"，百式们无法抵抗攻击，纷纷受到感染倒下。确认侵入者是 KOS-MOS。选择与大家谈话后退出。

艾尔莎

上层：

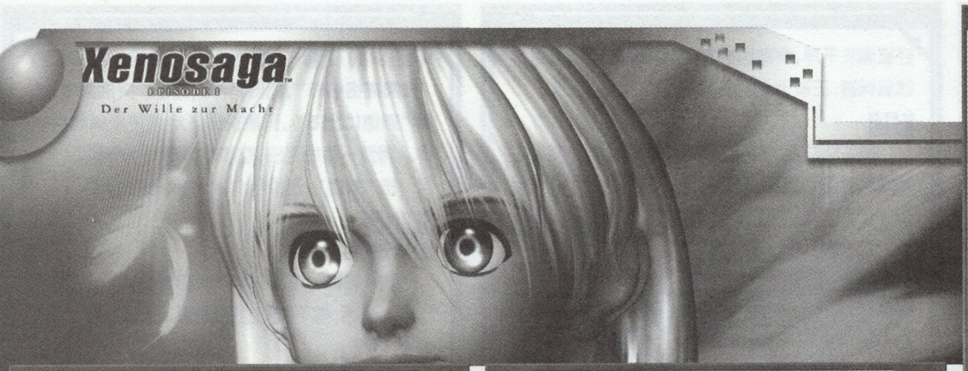
选"**舰桥**"，发现这里电脑系统也被毁，MOMO 昏倒后被 chaos 带到客舱去了。选择与大家对话后退出。

选"**客舱**"，选择"**与 chaos 交谈**"，发现受到病毒感染失去意识的 MOMO。退出。

来到下层：

突然被 KOS-MOS 撞翻，沉重的躯体坐在了身上……连续选择"**与 KOS-MOS 交谈**"，发现她说话喵喵叫，好像也被污染了。KOS-MOS 随即离开。

选"**ZIGGY 调整室**"，他让 Jr.照他说的去调整，小测验开始。答案：**ピエタ**、**デュアンダル**隔离格纳库前、**アレン**、591、男**じゃないから**无理。成功后 KOS-MOS 出现，同 ZIGGY 交谈。KOS-MOS 打翻



Jr.,扑到 ZIGGY 身上开始攻击,ZIGGY 失去意识。她走后 MOMO 来到，与他们分别持续对话，最后 ZIGGY 被 MOMO 修好。商定让 ZIGGY 去找阿兰,Jr.对付 KOS-MOS。得知二人地点后,退出房间。

走廊中发现电梯不能用,让 MOMO 待机,二人通过货物用搬入口去杜兰多。

杜兰多

到达后发现一片废墟。ZIGGY 离开后,和玛丽对话。

选 “**舰桥**”，雪莉菩萨发怒了（省略怒喝 N 字）……和大家对话后,艾尔莎传来爆炸声。退出。

选“**货物用搬入口**”回去。

艾尔莎

下层:

发现 MOMO 不在。

选 “**KOS-MOS 调整室**” 看到 MOMO，得知 KOS-MOS 受到污染。

选“**格纳库**”,发现紫苑和 KOS-MOS 正在僵持中，掏出枪对准了 KOS-MOS。两人互不相让，KOS-MOS 也端出了武器。紫苑要上来阻止,被 Jr.推开,却撞到了停放架上,导致架子塌了下来。千钧一发之际阿兰出现救下了紫苑。与阿兰谈话:“你

小子的目的原来是这个，等事情完了有你好受的。”这边和 KOS-MOS 两人直视对方,眼中冒出腾腾杀气,战斗一触即发。就在这一瞬间,MOMO 突然大喊着“住手”冲了出来,紧闭双眼用尽力气挥动手中的煎锅（寒）将二人铛铛两下打翻在地……

杜兰多

一睁眼,发现在舰桥,与玛丽和雪莉对话后搜索阿兰。

艾尔莎

在上层走廊内找到阿兰,要帮助他成功。突然紫苑出现,阿兰看到她又开始惊慌失措,最后被 Jr.强行拽开,但一张数据盘从他手中掉到了地上。紫苑捡起来生成视频一看……顿时走廊中刮起了一阵刺骨寒风,一切都冻住了……愤怒的紫苑,大耳光狠狠地向两人的脸上扇去……

杜兰多

百式们把 Jr.围起来上药,雪莉和玛丽在旁边偷笑:“要想了解女生的心,再接着好好学吧。”

Jr.篇完

CG 图片增加:04,05,09,10,11,28,29

百科全书增加:

◆キャラクター

ホルンスト

マスダ

モリヤマ舰长

◆ワールド

アタリア

ヴェクター第一开发局

第二**ミルチア**

转移**ベクトル**

特殊作战司令部情报局

プレロマ「PICTURE」

ミルチア「PICTURE」

◆プロダクツ

光子鱼雷

ラインの乙女

◆キーワード

神经**インパルス**

ペシェ

MOMO 篇

艾尔莎

下层:

ZIGGY 调整室内,二人正在调整。门一开 chaos 走了进来,问要捎买点什么。分别对话,MOMO 要个小煎锅,ZIGGY 没要,于是 chaos 离开。接着紫苑来了。分别对话,得知杜兰多电脑有异常。紫苑离开。然后是 Jr.进来。分别对话,Jr.说只是有人恶作剧而已，随即离开。这时船长又来电叫 MOMO 去帮忙。与 ZIGGY 告别后退出。(此时去杜兰多的话,在隔离格纳库看到 Jr.匆忙跑出;在居住区发现紫苑房间内有两个不明人物；在舰桥听到大家谈论玩偶。)

来到上层:

选“**舰桥**”,帮船长干活。选“**作业を始める**”,发现故障是杜兰多主系统传来的。船长让她去查看一下。退出。

来到下层:

选“**KOS-MOS 调整室**”,KOS-MOS 说紫苑和阿兰在紫苑房间处,而 Jr.说不用干涉。退出。

选“**ZIGGY 调整室**”,告诉 ZIGGY 再等等。退出。

杜兰多

在码头被机器人研究所的博士撞到,助手匆匆忙忙把他拽走了。忽然发现地下有件东西,选“**拾う**”拿起来看,原来是张控制用的盘,可能是博士掉的吧。

选“**居住区**”发现紫苑,选“**监视する**”听到她和某人对话。退出。

选“**舰桥**”,雪莉和玛丽说没有大问题,但是犯人还没抓到。退出。

艾尔莎

上层:

发现阿兰,刚一叫他,他转身跑进了电梯。(此时去 KOS-MOS 调整室会发现门锁上了进不去。)

选“**舰桥**”向船长报告情况。选“**作业をする**”,突然警报声大作,有人入侵主电脑系统。与三人对话,发现侵入者竟是 KOS-MOS?! MOMO 抵抗不住一下子昏倒。

深层意识

一睁眼发现在自己的深层意识中，来到了一座小木屋。一位少女抱着只猫站在面前，选"**与少女对话**"，她却微笑着走开。选择"**家の中へ移动**"走进木屋，看到14年前的**ルベド**，也就是现在的Jr.。他管MOMO叫樱，要一起玩。突然间意识模糊……

艾尔莎

上层：

醒来发现自己在客舱，面前的紫苑松了口气。告诉她侵入者其实是KOS-MOS，可能受到了污染正在下层移动。现在去叫ZIGGY来帮忙，离开。

选"**舰桥**"，大家见MOMO没事都很高兴，说KOS-MOS已经暴走。（此时去杜兰多码头，会发现一片废墟。）

来到下层：

选"**ZIGGY调整室**"，发现ZIGGY失去意识，Jr.惊慌失措。Jr.发誓要为大叔报仇，MOMO怒了，"只不过是昏过去而已！"选择"**再调整を开始する**"。ZIGGY醒来后与二人分别对话。商定ZIGGY去找阿兰，Jr.对付KOS-MOS。得知二人地点后，退出房间。

走廊中发现电梯不能用，二人通过货物用搬入口去杜兰多，MOMO在此待命。

选择"**移动**"和"**调べる**"后，KOS-MOS出现，拿出武器攻击。选择"**KOS-MOSを止める**"，MOMO全身发光，使用一元化效应。KOS-MOS无法行动被逼撤退。MOMO致电ZIGGY，说KOS-MOS受到污染，要去分析。

选"**格纳库**"，发现被锁进不去。

选"**KOS-MOS调整室**"，选择"**调整タブを调べる**"，附近发生爆炸，墙上的煎锅掉下砸到MOMO，同时兜中的东西掉出。捡起来一看是原来

博士掉的盘，盘中正是抑制病毒的程序。选择"**作业をする**"，开始小测验。答案：**ハマー**、**Jr.**、**水蜜**、**转送型ジェネレーター**、**166m**。成功后病毒无效化。MOMO握住煎锅打起精神走出房门。

选"**格纳库**"，看到KOS-MOS和Jr.直视对方，眼中冒出腾腾杀气，战斗一触即发。选择"**二人を止める**"，大喊着"住手"冲了上去，紧闭双眼用尽力气挥动手中的煎锅（寒）将二人铛铛两下打翻在地……选择与四人分别对话，危机结束……

在KOS-MOS调整室，KOS-MOS已经被清洗干净，病毒也被MOMO清除。得知阿兰是罪魁祸首，正被Jr.他们关押审问。

杜兰多

MOMO来到舰桥，见到Jr.脸上红红的巴掌印很吃惊。Jr.赶紧把玩偶送给她。就在这时突然觉得

有人在窥视，转头一看是KOS-MOS，正在采取监视行动。MOMO："大家都这么看着，人家都不好意思了……"Jr.："大家？……你们这帮混蛋，给我滚出来！！"

MOMO篇完

CG图片增加：03，05，12，13，14，15，30

百科全书增加：

◆キャラクター
トガシ
バージル「PICTURE」
ユリ・ミズラヒ「PICTURE」
◆ワールド
局所変移
接触小委员会
ネピリムの歌声「PICTURE」「MOVIE」
フィフス?エルサレム
ミルチア自治政府
レアリエンの基本的人权
◆プロダクツ
献体**サイボーグ**
曙光「PICTURE」「MOVIE」
◆キーワード
インターリンク
NaCl
感情の**エンパシー**
ゲノム
自己永续性
无意识领域

ZIGGY篇

艾尔莎

下层：

ZIGGY调整室内，二人正在调整。门一开chaos走了进来，问要捎买点什么。分别对话，MOMO要个小煎锅，ZIGGY没要，于是chaos离开。接着紫苑来了。分别对话，得知杜兰多电脑有异常。紫苑离开。然后是Jr.进来。分别对话，Jr.说只是有人恶作剧而已，随即离开。

这时船长又来电叫MOMO去帮忙。与ZIGGY告别后退出。MOMO走后，ZIGGY被锁住无法行动，选择"**考える**"和"**下层廊下**"，等待……一会儿MOMO回来了，说正在忙，要再等等，随后离开。ZIGGY再选择"**考える**"和"**下层廊下**"，百无聊赖之际，选"**ネジを数える**"决定数自己的螺钉。又是紫苑来了，与她对话，此时数到了480多，说MOMO被船长叫去帮忙。正要解释在干什么，紫苑以为打扰了他，话没听完便匆忙退出。接下来是Jr.来了，与他对话，他却捣乱瞎数数，把他赶了出去。数到1000多时，突然发现调整椅传来错误信号，精神系统断裂，全身麻痹。选择"**考える**"和"**下层廊下**"，这时Jr.又来了。与他对话，再选择"**再起动の手顺を教える**"，让他帮忙调整自己。失败后再次与他对话终于成功。此时KOS-MOS来到，同二人交谈，KOS-MOS却打翻Jr.，扑到身上开始攻击，最后失去意识。

深层意识

身处一座巨大教堂内，选"**考える**"，大叫**ホアキン**和**シャロン**的名字。选"**ホアキンを一ず**"后清醒过来，面前站着焦急的Jr.和MOMO。与二人对话后，商定让ZIGGY去找阿兰，Jr.对付KOS-MOS。得知二人地点后，退出房间。

走廊中发现电梯不能用，让MOMO待机，二人决定通过货物用搬入口去杜兰多。

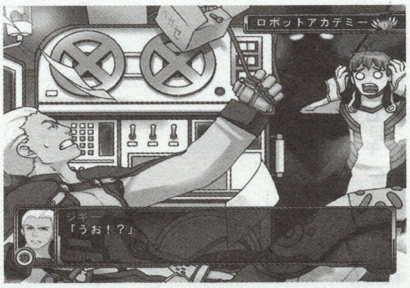
杜兰多

发现一片废墟，都是KOS-MOS破坏的。

财团

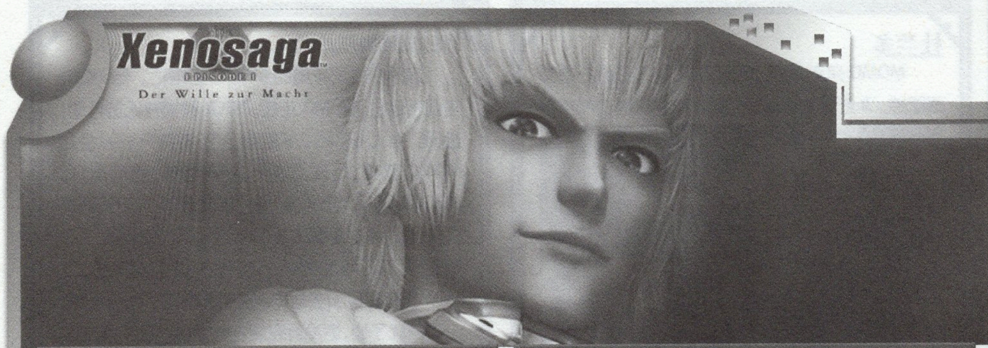
在人群中发现阿兰慌张的身影，突然来电，选择"**通信に出る**"，原来是MOMO，说KOS-MOS受到了污染，要去分析一下。

选"**机器人研究所**"发现阿兰，与他对话，告诫他要老实回答问题。阿兰想骗开ZIGGY，却反被撞飞。刚要继续追问突然地板坏掉，ZIGGY在倒下途中找倒控制台，按下了几个按钮。选择"**与阿兰对**



话"，他大喊不妙，说整个研究所的传送马上就要开始了！选择"**システムを止める**"来制止传送，小

测验开始。答案：0.022、警官、右足、**ライフリサイクル**法、**ケイオス**。制止成功后，博士和助手出现，同二人对话后，发现博士要用自己的身体来补偿造成的损坏。二人一步步逼近过来……



艾尔莎

下层：

ZIGGY 调整室内，ZIGGY 垂头丧气坐在椅子上，MOMO 在一旁笑着：“一会儿就把你擦得锃亮锃亮的！”

ZIGGY 篇完

CG 图片增加：11，16，17，18

百科全书增加：

◆キャラクター

アンドリュー「PICTURE」「MOVIE」

◆ワールド

原种保护法

星团连邦「PICTURE」

ミルチア宪章

Y 资料

◆プロダクツ

オオゲツ

ナノマシン

プロトタイプ

◆キーワード

LPS

エンセフェロン?ダイブ

高エネルギー粒子

视觉野

石版

ナノ治疗

ビースン队

ミュータント

ロスト·エルサレム

chaos 篇

艾尔莎

上层：

客舱内，打扫完毕决定去买晚饭材料，看看大家有什么需要捎带的没有。在其他角色的剧情中，视角是这个角色特定的，在这里不同，玩家就是自己，看着 chaos 一步步行动，还可以时不时同他对话。退出。

选“**舰桥**”，船长要成山的酒；托尼要钱、女人和名气……最后要了烟；哈玛要好吃的。退出。

来到下层：

选“**KOS-MOS 调整室**”，紫苑要买咖喱粉；KOS-MOS 要买盛咖喱的餐具，因为平常洗碗都打破了。说完后退出。

选“**ZIGGY 调整室**”，MOMO 要个小煎锅，ZIGGY 没要。退出。

杜兰多

刚到码头，就听到警报声大作。

选“**舰桥**”，询问 Jr.情况，得知没有大事情。和众人对话，Jr. 要买一个等身大的兔子玩偶送给 MOMO。退出。

选“**隔离格纳库**”，听到里面有人，退出。（此时回艾尔莎，KOS-MOS 会把之前的对话用自己的声音重放一遍，笑。）

财团

到了大街上开始购物，小测验开始。答案：酒樽**を1ダース**、**タバコ**、**なんでもいいからうまいもの**、食器类、**カレー**粉刺激的**なやつ**。

杜兰多

刚到码头就发现 MOMO 与机器人研究所的博士助手两人谈话。两人走后，chaos 恶作剧故意将一张盘丢到 MOMO 容易发现的地方。

选“**舰桥**”，发现 Jr.已经离开去搜索犯人。与众人谈话后退出。

艾尔莎

上层：

选“**舰桥**”，发现机能停止，得知 MOMO 去了杜兰多询问情况。（此时去下层，会发现 KOS-MOS 正在监视阿兰，chaos 告诉她马上就会有大事发生，要小心；去 ZIGGY 调整室会看见 ZIGGY 在数数，chaos 告诉他一会儿会有人来捣乱。）

选“**客舱**”，收拾好买回来的东西后，自言自语说马上舰桥就会发生大事。退出。

选“**舰桥**”，看见 MOMO 已经回来。与众人对话后选择“**居住区廊下**”，但 chaos 却说马上就要开始了，不能离开。果然警报声大作，电脑受到入侵，侵入者竟然是 KOS-MOS?！选“**与 MOMO 交谈**”，她支持不住倒下。和众人对话后再选“**MOMO を连れて行く**”，将她带到客舱安置好，自言自语道：“KOS-MOS 做过头了啊，换个方法就好了。”紫苑来到客舱，与她对话，她说先去查看 KOS-MOS 就来。紫苑走后，chaos 又开始自言自语说，如果大家不合作，这件事象就没办法收场了。阿兰突然出现，与他对话，chaos 说“你还有要事去做吧，再不快去紫苑就回来了哦。我相信你能处理好的。”阿兰离开后，紫苑返回，与她对话后，她决定潜入 MOMO 深层意识。退出到走廊自言自语道：“还是先把 MOMO 的煎锅放到那个地方吧。”

选“**客舱**”，发现一口猫语的 KOS-MOS 在。她说大家都不正常说话，chaos 笑着说不光大家，还有一个远在天边近在眼前的人也说话不正常。退出。

来到下层：

选“**ZIGGY 调整室**”，看到 Jr.正在调整 ZIGGY，但总是失败。退出。

选“**格纳库**”，发现 KOS-MOS 破坏过的地方，“他”都努力修补上了。退出。

杜兰多

刚到码头，就发现 KOS-MOS 正在摧毁列车，随即她便离开。

艾尔莎

来到下层：

选“**KOS-MOS 调整室**”，挂好煎锅，自言自语道下面该去财团了。退出。

选“**ZIGGY 调整室**”，发现 ZIGGY 已经失去意识，Jr.和 MOMO 都在焦急处理中。退出。

杜兰多

到了码头发现玛丽在训斥紫苑，赶紧躲起来。

选“**财团**”，动用神力修好了飞行器。

财团

到大街上发现了焦急的阿兰，ZIGGY 也在为调

查真相而追赶他。"他们应该会去机器人研究所的，我们悄悄去吧。"

选"**机器人研究所**"，看到两个人正在僵持中，先躲起来看看形势再说。选择"**与 chaos 交谈**"，他说时间已经到了，现在首先要启动传送装置，将整

个研究所传送过去，不过要做好防范措施，需要在开始的一瞬间切断这里的旁路。接下来，他开始发动、切断旁路，然后马上向 KOS-MOS 千里传音"发动一元化效应！"。大爆炸之后，chaos 偷偷离开："现在艾尔莎的格纳库大爆炸，大家应该都在那里，我就还剩最后一件事要做了！"

杜兰多

在这选"**艾尔莎货物用搬入口**"，回到艾尔莎。

艾尔莎

下层：

选"**KOS-MOS 调整室**"，发现 MOMO 已经整顿好了。退出。

选"**格纳库**"，看到 KOS-MOS 和 Jr.正剑拔弩张。不过 chaos 不着急，要等着"他"来解决。突然间阿兰跑来，就在战斗一触即发之际，chaos 督促他快去救紫苑。"为了爱，死也甘愿！"阿兰猛地冲了上去……

上层：

客舱内，chaos 一脸满足地坐在沙发上。"忙了一天真刺激呀，真希望能多来这么几次……"

chaos 篇完

CG 图片增加：03，12，22，23，25

百科全书增加：

◆キャラクター

赤い外套の男

少佐

ラピス·ローマン

◆ワールド

ウ·ドゥ

重度神经症治疗施设

天の车

连邦警察

◆プロダクツ

EPRレーダー

エンヴァイラメンタル

ピエタ

连邦舰队

◆キーワード

カウンターテロ

记忆

行为主と行为主体との关系

绝对的权力への憧憬

テロメラーゼ

プライマー?ウォーキング

阿 兰 篇

（只有以上六位角色剧情全打穿，才能进行本篇）

杜兰多

码头内，阿兰双拳紧握，一脸严肃地小声嘟囔着："饭店情报入手！主任行动掌握！就剩请她来吃饭了！"这时机器人研究所的博士和助手出现，他对二人抱着的奇怪器材很感兴趣，博士就逼他帮忙抱着跟他们走。

选"**隔离格纳库**"，两人到门口毫不理会劝告，继续作业。再选"**隔离格纳库**"，博士让他拿东西站在门前，结果一阵电流击过，阿兰倒地，门应声而开。醒来后，发现二人正在往 Zohar 复制品上面绑东西，大为惊慌。与二人谈话后选"**逃げる**"，却在吆喝之下不自觉地帮忙把事情弄好了。装置发动后突然警报声大作。与二人交谈，他们也束手无策，结

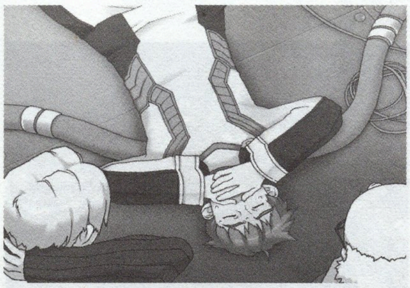
果丢下器材飞快逃掉。选"**机材を撤收**"再退出。谁知刚到门口就撞到 Jr.，与他乱解释一通匆忙跑开。

选"**居住区**"，不知不觉来到了紫院门前，门一开，博士和助手竟然走了出来。与两人交谈，听他们说什么观测的事情，随即马上就跑掉了。紧接着紫苑从房内出来，奇怪阿兰为什么会在门口。搪塞了一通后赶紧选择回到码头逃跑。谁知来到居住区口时又撞上了 Jr.，与他对话，他一连坏笑要教阿兰几招勾女技巧，赶紧选择去码头逃开。

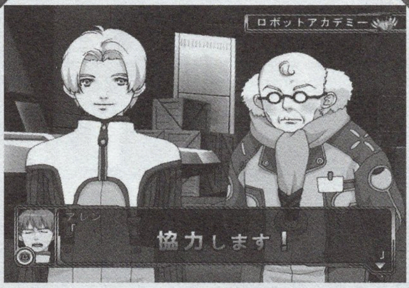
来到码头，结果无意中说了个绕口令把自己逗得够呛（= =）。

财团

选择"**机器人研究所**"，看到博士二人，结果他们却把阿兰叫做助手 2 号。得知他们正在准备一个"机动要塞艾尔莎计划"，随即拿出一张盘，上面有年轻女性"不体面"的录像，结果一看内容发现是



紫苑?！阿兰鼻血直喷，倒在了地上……醒来后，博



士用盘诱惑他干活，选择与二人对话，得知他们要把艾尔莎转变成移动要塞，来作为巨大机器人的一部分。为了改造，就需要把整个研究所传送到艾尔莎上。首先就要排除 KOS-MOS 和 MOMO 这两个障碍。决定三个人一起去艾尔莎。

艾尔莎

上层：

博士二人到了飞船后，说要把 KOS-MOS 当作助手 3 号。刚要进电梯，就听到 MOMO 叫阿兰，赶紧钻入电梯逃跑。

来到下层：

选"**KOS-MOS 调整室**"，阿兰让博士二者外面等着，自己进去。和 KOS-MOS 谈话后，选择"**作战开始**"，将她关闭。博士二人随即进来，让阿兰将猫耳朵形状的天线装在她头上。两人决定回研究所进行远程操作，留下阿兰启动 KOS-MOS。选择"**再起动する**"，KOS-MOS 醒来，说话喵喵直叫。突然她说发现电脑系统受到来自艾尔莎和杜兰多的攻击，马上开始反击。选择"**调べる**"，最终将地方电脑系统全部摧毁。KOS-MOS 突然说发现一只猫，与她交谈后她开始对猫作出攻击。阿兰吓得跑出来，决定一路回到财团质问博士。

财团

选"**机器人研究所**"，得知博士二人正要开始计划，却找不到控制盘了。仔细一看原来之前从博士的破兜中掉了出去。与二人谈话后得知已经无法控制 KOS-MOS，两人大笑（= =），逼着阿兰去把她关掉，会给他安排好后事的……

艾尔莎

上层：

选"**客舱**"，见到了昏倒的 MOMO，与 chaos 交谈，他说："你还有要事去做吧，再不快去紫苑就回来了哦。我相信你能处理好的。"退出。

选"**舰桥**"，发现三人大怒中，不敢进去退出。

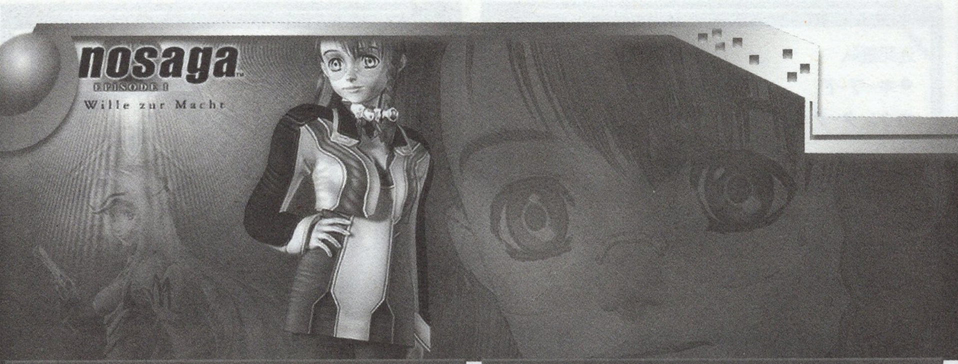
来到下层：

选"**格纳库**"，看到 KOS-MOS 正在攻击。选择"**调べる**"，匆忙修理破坏掉的地方。与她交谈后，她离开。退出。

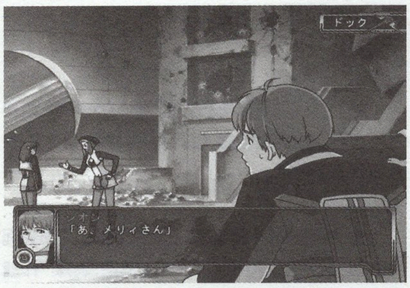
选"**ZIGGY 调整室**"，听见 Jr.在里面，决定还是不要进去为好。

杜兰多

到了码头发现一片废墟，玛丽正在严厉斥责



苑，赶紧躲了起来。这时突然来电，原来是博士让快回研究所。



财团

选“机器人研究所”，博士二人说由于KOS-MOS的破坏，碰巧障碍都被消除了，现在只剩下传送最后一项。二人出去买东西，留下阿兰独自看守。选择“调べる”，正在抱怨之际ZIGGY突然来到。与他对话，却被告诫要老实回答问题。阿兰想骗开ZIGGY，却反被撞飞。他刚要继续追问突然地板坏掉，倒下途中摔倒控制台，按下了几个按钮。阿兰大喊不妙，说整个研究所的传送马上就要开始了！让ZIGGY快点阻止！退出。

在街上看到博士二人购物回来，阿兰不理二人废话匆忙跑开。

杜兰多

刚到码头就听到一声大爆炸，选择“艾尔莎”，却发现门打不开，只有选“艾尔莎货物用搬入口”。

艾尔莎

下层：

选“格纳库”。一进去就看到了chaos。而KOS-MOS和Jr.也已经剑拔弩张。就在战斗一触即发之际，Jr.推开了紫苑，撞到了停放架上，结果架子塌了下来。chaos督促他快去救紫苑。“为了爱，死也甘愿！”阿兰猛地冲了上去……千钧一发之际救下了紫苑。紫苑刚要质问他，一回头发现KOS-MOS和Jr.早已摆好架势，战斗一触即发。就在这一瞬间，MOMO突然大喊着“住手”冲了出来，紧闭双眼用尽力气挥动手中的煎锅（寒）将二人铛铛两下打翻在地……选择与紫苑交谈，她让阿兰好好地把事情从头到尾解释一遍……

财团

回到研究所，里面已经一片废墟。博士二人出现，遵守约定将录像盘交给了他。

艾尔莎

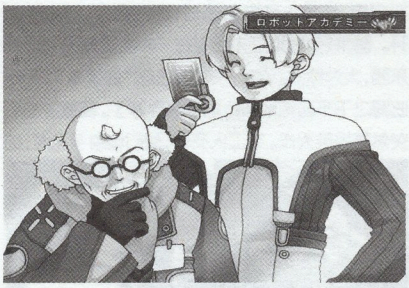
上层：

在走廊内，阿兰终于下定决心要摧毁这张盘，突然Jr.出现在身后，坏笑着要帮助他泡妞成功。突然紫苑出现，阿兰又开始惊慌失措，最后被Jr.强行拽开，但那张盘却从手中掉到了地上。紫苑捡起来生成视频一看……顿时走廊中刮起了一阵刺骨寒风，一切都冻住了……愤怒的紫苑，大耳光狠狠地向两人的脸上扇去……

财团

机器人研究所内，博士二人得出结论：“看来运送是不行了，那就直接改造吧！正好阿兰带我们去艾尔莎的时候搞到了飞船的数据，计划下一阶段开始！”

阿兰篇完



CG图片增加：24，26，27。

百科全书增加：

◆キャラクター

サクラ・ミズラヒ

スコットクン「VOICE」

セラーズ

ハカセ「VOICE」

レスター

◆ワールド

セルフクローニング

ベティ

ミズラヒ脑物理学研究所

ライフリサイクル法

ラビュリントス

◆プロダクツ

战斗用レアリエン

UNP

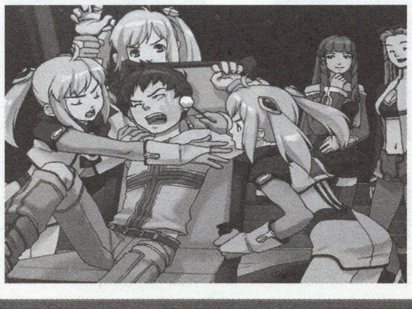
◆キーワード

自我同一性の扩散

他者への间接的な征服心

辒骡

U.M.N.パルス



《Xenosaga Episode II 善恶的彼岸》试玩版印象

《Xenosaga Episode II-Jenseits von Gut und Bose（异度传说II-善恶的彼岸）》定在今年6月24日由NAMCO在PS2平台上发售。目前从预告片和体验版来看，体贴了玩家不少。剧情承接前作自不必说，画面、人设、音乐、系统等都有了不少改进。

剧情上，试玩版1个小时的内容是二章的开头：14年前合成人（Realian）莫名其妙大暴动，chaos和Canaan收到Helmer的秘密指令，去执行一项机密任务，途中受到猛烈攻击，千钧一发之际被紫苑的哥哥卯月刃救下。在三人前进途中，遇到了14年前的Margulis上尉。

前作遗留下来成山的谜团有望在此作解开。这三年的时间，焦急等待真相的玩家可谓“望穿秋水”。紫苑一行人这次行动的范围有望比前作扩大，而14年前发生的事情，也会充分地展开，故事会在现在与14年前交替进行。喜欢飞蛾扑火的人类，前进的方向到底是哪里？宇宙的真实形态又是什么？这些都希望高桥能在二章中给玩家一个答案。从目前的资料来看，有很大可能性二章中就能够终结掉《Xenogears》一万年前的故事。

此作的人设广受好评，紫苑摘掉了眼镜，摇身一变成为了成熟漂亮的大姐姐。Jr.和MOMO也终于从原来的幼儿园小朋友长成了初中生。一章内戏分不多的chaos这章内更加忧郁。而KOS-MOS这次的形象充分成熟化（甚至有些过头），而且如果承接一章的记录，还可以泳装上阵一展傲人喷火身材。

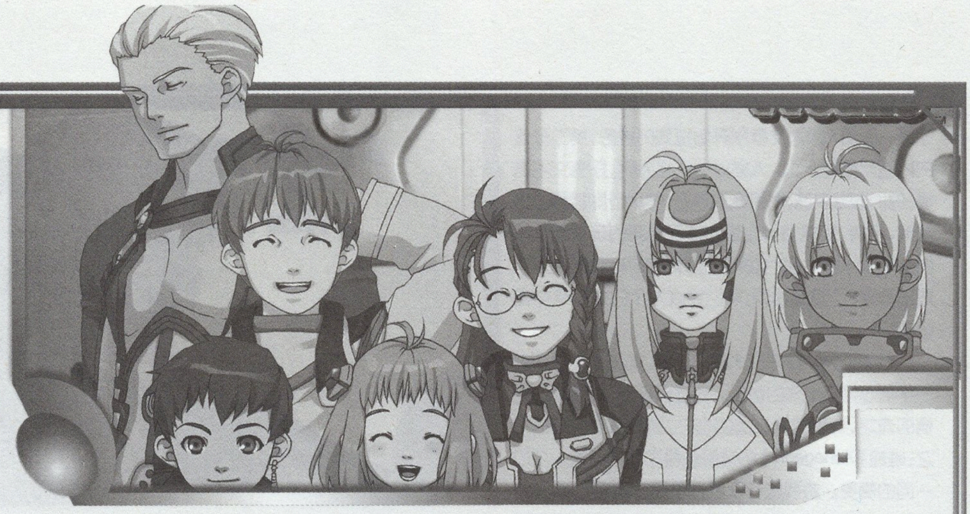
游戏的画面与菜单界面比一章要漂亮了许多，一章中苍白的宇宙飞船背景与单调的游戏色调遭到了不少批评。这次的背景十分宏大，光影效果也丰富了不少。菜单界面是舒服的蓝绿色未来风格。另外值得一提的是速度比一章也有所加快。

音乐这次由尾浦由纪一手编制。由纪在《Noir》和《Hack》中的天才表现让人大加赞誉，从预告片和体验版中的几首乐曲听来，她那宏大神秘的异域音乐风格非常适合异度的世界观。相信此次异度的音乐可以再一次成为经典。

这次的系统比前作要复杂了许多。从试玩版来看增加了合力技与战斗中换人系统，战斗中也可以根据敌人的上中下三个位置属性来进行弱点攻击，还可以角色之间连续攻击。此作保留了前作的回合制，并且在属性轮盘上又作了一些改进。相信此作战斗的乐趣性可以大大增加。NAMCO这次在二章上真是下足了功夫，本来就引人入胜的优秀剧情，再加上画面、音乐、系统等等的大为改观，此作有望重新唤起新一轮的异度热潮。

汝等终与神者齐也

——异度系列简述

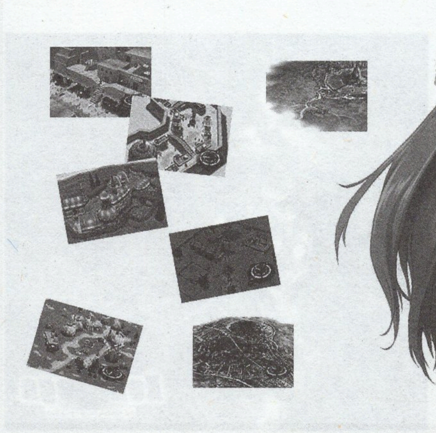


这个世界究竟有没有神？人类又是什么？等待着人类的到底个什么样的结局？宇宙的真理隐藏在何方？如果说有游戏能够对全部这些问题给予认真地探索与解答，首先应该想到的，就是异度（Xeno）系列。6 月 24 日，《Xenosaga Episode II–Jenseits von Gut und Bose（异度传说 II—善恶的彼岸）》就要发布了。全部系列的剧情上下延续了一万四千年，无论是背景还是人物设定上都具有高度的连贯性，在这里我们就来一一介绍异度系列的三部正统作品。

一、Xenogears

1998 年 2 月，《Xenogears》在 PS 平台上发售。高桥哲哉担当游戏的监督与脚本，田中久仁彦负责人设，而音乐则是由光田康典操刀。对于 Square 来说，《Xenogears》实际上是真正意义上第一款对应 PS 平台的作品，和《FF VII》同时进行开发制作。（在《FF VII》里面克劳德失去神志那段情节中，会自言自语道“Xenogears……”；而在《Xenogears》中，天空都市的某一房间内则挂有蒂法的海报。）但是因为游戏内容过于复杂细致，使得开发费用和周期都超过了《FFVII》。而且 Square 后来从《Xenogears》的开发中抽取了大量资金去制作《Parasite Eve（寄生前夜）》，并迫于压力最终做出决定，将当时还远没有完成的半成品推向市场。仓促推出后，《Xenogears》的销量最后比原来预期的要惨淡许多，Square 高层同时决定不再开发异度的续篇，这对于分为五个阶段跨越万年的异度剧情来讲无疑是个巨大的打击，直接导致了高桥哲哉带领制作小组愤然退社，投奔了 NAMCO。

《Xenogears》最吸引人的地方，便是它那史诗般壮丽的剧情，它的世界观即使不算最优秀，也可以称得上是所有 RPG 作品中最为复杂庞大的。



“汝等、终与神者齐也。”在片头动画中显示在屏幕中的这行红字，为 Xenogears 的世界定下了发展的方向。苍茫的宇宙中，一艘超大型的移民船平稳地航行着。突然之间，船内的智能兵器开始对船体进行侵占，控制了整座移民船。船长为了阻止其进一步行动，以牺牲船上 120 万人为代价引爆了整艘船只，移民船的残骸最终降落在了附近的一颗行星上。清晨的朝晖洒落在一片废墟的海滩上，一位紫色长发女子缓缓的站起身来，她眼中映着远方天空中坠落下来的金色流星，朝阳从海面上完全升起……

游戏一开始向玩家介绍了世界最辽阔大陆上的两国战争，玩家要操纵的，是一名叫飞（全名黄飞鸿–—–）的年轻武斗家。随着剧情的发展，一位位个性鲜明的角色仿佛被命运牵引般来到了他的身旁。旅途中飞碰到的每一件事，他自己都无法解释，同样，玩家也无法解释，每当揭开一个谜，又会牵引出更多的谜团，一直到第一张盘结束甚至第二张盘的中期，玩家都会觉得一头雾水，唯有在重重迷雾中一步一步去探索隐藏在世界背后的秘密。

游戏剧情的表现方式采用了十足电影化的手法，镜头的移动、对白、配乐、蒙太奇等等各种要素交织在一起，使玩家仿佛身临其境，在广阔的世界中同主人公一起对抗未知的力量。《Xenogears》对文化、宗教、神话、心理学、社会学、生物学、机械科学等等各个领域都有广泛的涉及，通篇弥漫着对诸如犹太神秘教义、基督教、伊斯兰教、古希腊罗马文化等的大量引用，几乎每个人名、地名、机甲名字都引经据典。这对 otaku 式的玩家来讲无疑是盛大的福音，但是对普通玩家来说，曲折晦涩的剧情本来就已经让人疲于应付，再加上这么厚重的文化氛围，经常会使人有打退堂鼓的念头，乃至于中途便放弃了。“故弄玄虚”这个词，是很多人批评《Xenogears》最常用的论点之一。

经常有人将《Xenogears》与《新世纪福音战士》放在一起比较，除了那些浩如烟海的神秘术语之外，从某支情节来讲，两者的确有共同之处，都对人类的未来与进化方向提出了新的见解。《Xenogears》剧情最成功之处之一，就是把人类万年的历史放在一个全新的背景下来剖析，对神与人之间、人类自身之间的关系大胆进行了刻画。相信每一位将游戏打穿并了解了剧情的玩家，都会对人类的世界有了一层崭新的认识，对人类自身、人类本性也会有比以往更加深刻的体验。

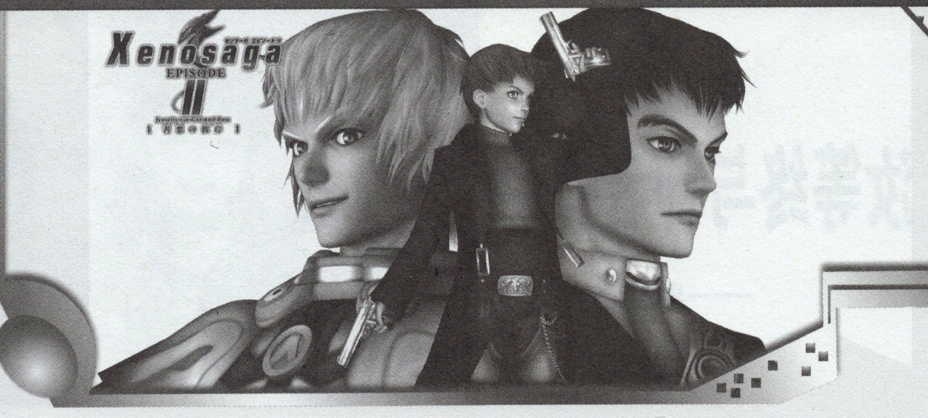
话说回来，虽然游戏的文化底蕴如此浓厚，但其实玩家在进行游戏的过程中并不会像《放浪冒险谭》那样觉得心中十分压抑，与此相反，美丽的风景、喧闹的城镇、欢快的民族音乐、幽默诙谐的对白以及个性鲜明的角色性格刻画都使玩家时不时地会心一笑，放松心情，享受在异度的世界中冒险的快乐。

说到成功的剧情，还有一点必须要提，那就是游戏中曾经打动了无数玩家的万年爱情。男女主人公在宿命的牵引下，以敌人的身份相识、相知，后来一次次戏剧性的会面将两人的命运牢牢纠缠在一起。两人从一开始就背负了痛苦的过去，在互相抚慰疗伤的过程中，渐渐萌发出了依赖对方的感情。但随着故事的发展，两个人慢慢认识到，爱一个人，就要爱他自身，因为同病相怜、因为需要安慰而产生的感情并不是真正的爱情——从这里也可以看出此游戏的成熟之处。《Xenogears》对情感进程的刻画十分流畅，男女主人公每一句话、每一个细微的动作都是自然发展而来，一直到最后两人深深相爱，绝对不会给玩家一种突兀、莫名其妙的感觉。任由世间风云变幻、沧海桑田，任由海枯石烂、天地崩裂，两个人的爱情始终忠贞不渝。怪不得有人说，即使看不懂或者不屑去理解宗教文化等等的深奥剧情，光体味这感人至深的爱情，也足以使人为《Xenogears》神魂颠倒了。

《Xenogears》第二大成功的地方，就是其活灵活现的人物刻画及优秀的台词对白。在男角色中，主人公飞本来开朗，时刻被命运痛苦折磨着，导致性格复杂多变；巴尔特王子个性豪爽、为人仗义、做事不经大脑，；紫檀医生头脑冷静、办事稳健，处处深藏不露；年轻的比利神父温文尔雅，富有责任心，个性坚强独立，；此外还有充满深仇大恨的格斗王利柯、油嘴滑舌的哈玛、精明强干的西格尔德、忠心耿耿的老梅森、自负又自卑的拉美西斯等等，还要提到高深莫测、不为世人所理解的卡雷鲁莲。而女角色中，艾莉出生于高官家庭，但个性温柔善良，坚强自信，命运与飞紧紧交织在一起，贯穿了整部异度系列的剧情；少女玛丽亚年幼时父亲便被敌人抓走，小小的年纪就不苟言笑，心中充满了复仇的怒火；索菲娅大教母一面为世人指引光明，普渡众生，一面又渴望做回自己，与所爱的人长相厮守；而风度优雅、心狠手辣的米安，则是整个游戏中最为神秘的人物。纵观整个游戏，没有一位角色的性格是脸谱型的，角色的内心，随着剧情的发展将人性中的善恶美丑淋漓尽致地展现在玩家面前。

以上提到的人物仅仅是很小一部分而已，为了尽全力刻画出惟妙惟肖的人物形象，游戏中含有多少台词对白可想而知。《Xenogears》的所有对白，去掉标点符号一共是 70 万日文左右，其中绝大部分集中在

了第一张盘(因为文章刚开始提到的原因,第二张盘的内容严重缩水)。人物对话性格分明,抒情文笔流畅,时而幽默诙谐、时而低沉哀伤,字里行间透露出的友情、亲情、爱情有时让最为铁石心肠的玩家都会不由得心中一颤。而"如果这世界没有神,我就用双手造出神来!"这类台词,早已经成为了日式 RPG 中的经典。



《Xenogears》第三大成功之处,就在于光田康典一手精心打造出来的音乐。对这部作品,鄙视复杂剧情的有之,指责故弄玄虚的有之,厌恶游戏系统的有之,唯独《Xenogears》的音乐获得了几乎所有人众口一词的赞美。游戏的音乐基调是民族音乐(folk music),为游戏中广袤的世界营造出一片开阔清爽的氛围。选自苏格兰、爱尔兰、阿拉伯等等风格的乐曲与剧情的发展紧密配合,对调动玩家的情绪起到了推波助澜的作用。《神无月的人鱼》《飞翔》《收集漫天星辰》等等乐曲就是其中的经典之作,两首歌曲《Stars of Tears》和《Small Two of Pieces》也被收录进 Square 游戏主题曲精选专辑的目录中。即使是从没有玩过游戏的人,也会被《Xenogears》优美的音乐所折服。

至于系统与操作,游戏采取了机甲和肉身两种战斗模式。玩家在绝大多数时候可以在两种模式间自由切换,能够积蓄攻击点数的设定使战斗十分爽快。角色的成长系统除了经验值以外,也加入了根据按键熟练度学习特技的设定,角色等级越高,能够学习到的特技威力就越猛烈。总体来说游戏的难度适中,上手比较容易。对追求完美的玩家,游戏中也含有丰富的支线情节与大量的隐藏物品。

《Xenogears》在全世界都拥有庞大的 fans 群体。有一则趣事不得不谈,当《Xenogears》的英文版要发卖时,差一点就因为其独特的宗教观点而在号称言论自由的美国禁止发售,从这一点就可以体会到异度世界的剧情是多么地具有颠覆性与创新性。

尽管存在剧情晦涩玄虚,操作略显生硬,2D 的人物表现差强人意,全 3D 的背景让人不知所措,视角有时错误别扭等等缺点,但这些都无法掩盖住游戏耀眼的光辉与迷人的魅力。《Xenogears》作为历史上最经典的 RPG 之一当之无愧。

二、Xenosaga I

移师到 NAMCO 的高桥与制作小组 2002 年 2 月在 PS2 平台上发售了《Xenogears》的续作《Xenosaga Episode I-Der Wille zur Macht(异度传说 I-权力意志)》。在连贯性上,《XS I》的背景设在了《Xenogears》飞时代的一万年前,故事则发生在异星文明中——其实就是我们人类四千年后的文明。借助 PS2 的机能,游戏中的剧情过场部分全部使用了十足逼真的即时演算手法来表现,CG 动画部分则零散地穿插在其中。

剧情方面,此作与前作由于之间的时间距离相差了一万年,只有寥寥几处情节遥相呼应的地方,前作的男主人公在此作的最后出现了一秒钟,一位神秘少女的相貌同前作的女主人公一模一样,以及前作中的"神"也在这里有所提及。基本上,《Xenosaga I》的故事完全可以看作是另一篇全新的史诗。故事发生在科学高度发达的未来,人类能够在宇宙中自由穿梭,移民也已经遍布了各个星系。这是一个 Realian(仿真的合成人)、机器人与人类并存的时代,而游戏的主题就是要探索人类在这种环境下的复杂心理与历史前进的方向。

卯月紫苑,一位戴着眼镜,个性坚强的女性,身为某大企业研发部的主任,与部下负责开发一台新型的兵器:双瞳赤红色、一头飘逸蔚蓝色长发的女性机器人 KOS-MOS。故事就是从她们所搭乘的宇宙飞船被异次元怪物袭击展开。同前作一样,《Xenosaga》的剧情完全在一团又一团疑云中前进着,随着故事的发展,玩家大多数时间会丈二和尚摸不着头脑。究竟为什么异次元怪物会攻击人类?十四年前暴动的真相是什么?银河联邦的最终目的及其秘密计划到底是什么?为什么 KOS-MOS 会违背紫苑的意志做出神秘的举动?谜团接踵而至,吸引着将玩家一步步探索下去,但就在所有的谜团发展到最高峰之际,游戏却戛然而止,出现在玩家眼前的是残酷的"To Be Continued"。一切的秘密,都要留到二章才会水落石出。

实际上《Xenosaga I》的剧情非常之短,主线剧情的过场加起来才八、九个小时左右。剧情的推进顺滑平稳,波澜不惊,除了几处绝妙的宏大场面,基本上没有太多能给人留下深刻印象的煽情情节。与前作大相径庭的是,一章中除了紫苑的助手对她的单相思以及紫苑思念去世男友等情节之外,丝毫没有爱情的成分,这也是很多玩家觉得游戏没有意思的原因之一。

不光是爱情,亲情、友情等情感在游戏中也没有用大量的笔墨渲染。这就直接导致了此作的代入性不尽人意。更多的时候,玩家就像在看电影,而不是在亲自去打游戏,有的剧情过场甚至超过了 30 分钟。但是如果说到看电影,《Xenosaga I》的电影化手法倒是运用得炉火纯青。电影中的各种剪辑手法都在此作中充分得到了发挥。

《Xenosaga I》在引经据典上,可以说是更上一层楼。前作的所有东西能涉及到的全部提及,而且还又大量引入了新的典故。游戏中甚至直接借用了圣经中耶稣十二门徒的名字。另外,本章的副标题《权力意志》又直白地把尼采的哲学观添加了进来。过多晦涩的词汇术语有的时候会起到相反的效果,gamespot 网站就曾毫不客气地将本作评为最做作的 RPG。

《Xenosaga I》的人设,也是玩家争论的焦点之一。过于低龄化的角色形象(六个主角中只有一位大叔在外表上还算成熟)被许多前作的忠实支持者猛烈抨击。但蓝发飘飘的 KOS-MOS 形象,却受到了一致好评。人物刻画依旧是受到诟病的地方之一,除了紫苑拥有复杂的心理活动之外,别的角色的性格变化基本上就没有什么描绘,与前作相比下降了不少。

本作的音乐,依旧是光田康典亲自操刀制作。但是这一次却受到了不少指责。此作的音乐很少,迷宫、居住地等等没有背景音。有人指出配乐不够动听,比前作水平有所下降。但其实本作的音乐在烘托游戏发展这一方面的确是可圈可点。很多人认为不好听的原因,主要是这一次的音乐基调为了配合游戏的背景,采用了以宏大神秘为背景的世界音乐 world music,自然就没有民族音乐那么清爽悦耳。而音乐本身则由伦敦爱乐交响乐团演奏,质量绝属上乘。

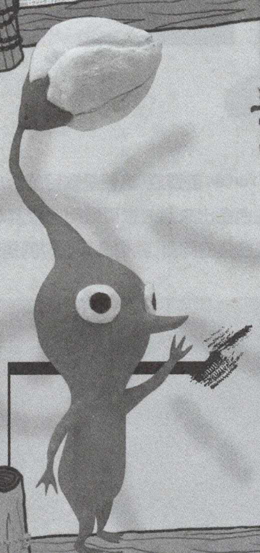
游戏的系统在前作的基础上进化了一些,并没有彻底的革新。战斗模式仍然是机甲与肉身两种,加入了随回合变化的转盘系统。机甲的成长系统与战斗模式是此作最大的鸡肋,以至于很多玩家游戏打穿了都没用过几次机甲。游戏的成长系统是依靠战斗中得到的三种点数来培养角色的,游戏整体难度不大。隐藏要素与支线情节同前作相比要少一些,邮件系统的设定并不是很吸引人。

总的说来,《Xenosaga I》的剧情作为二章的铺垫,表现得中规中矩。虽然没有太大的上下起伏,但故事本身确是优秀之作,情节编排的精彩程度丝毫不输给好莱坞的砸钱大片。尽管游戏其他的各个方面玩家的观点矛盾不一,整体来看游戏却仍然称得上是一部佳作。(二章的内容见《试玩版》)

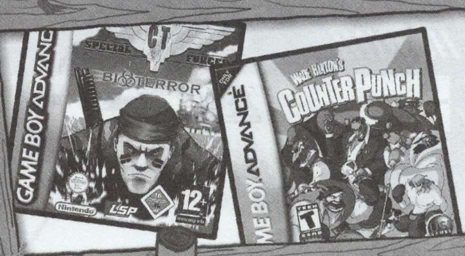
三、Xeno 系列的未来

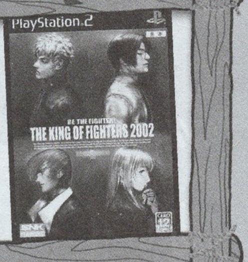
《Xenogears》的历史可以划分为六个阶段:万年之前的异星文明、一万年前的原初之时、四千年前的塞波姆文明、五百年前的索拉利斯战役、Xenogears 的时代、以及之后未知的宇宙时代。从目前发布的情况来看,《Xenosaga》两章都是讲述的第一个阶段。至于游戏会不会再继续讲述以后的历史,目前的形势还不明朗。希望高桥哲哉先生与全体制作小组一路走好,如若真能创造出游戏史上如此恢宏庞大的史诗系列作品,那实在是玩家们的福气了。

非主流

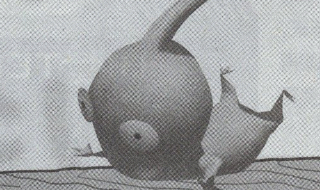


动漫串烧 醒目

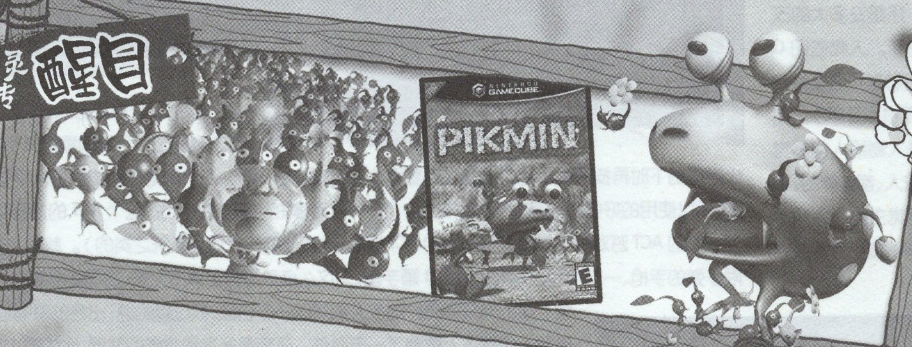


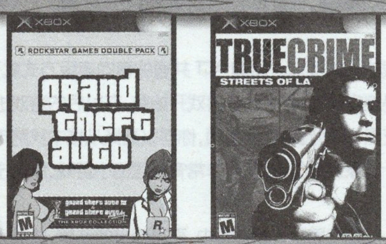


按道理说 KOF 系列应该不在非主流范畴之内的，不过自上次《宿舍里的赛车》登出后在读者中引起比较大的反向，看来喜欢此类文稿相当受欢迎，因此这篇读者投来的 KOF 也就在非主流中有出现的理由了：)



蓝精灵外传 醒目





上期登出的《魔牙灵》反映相当不错，短笛将此喜讯转达给作者蜻蜓躯壳后，差点没准备来篇洋洋万字的《‘读者=知音’·感谢信》……所以本月躯壳兄再接再厉：LA·东施效颦出炉~

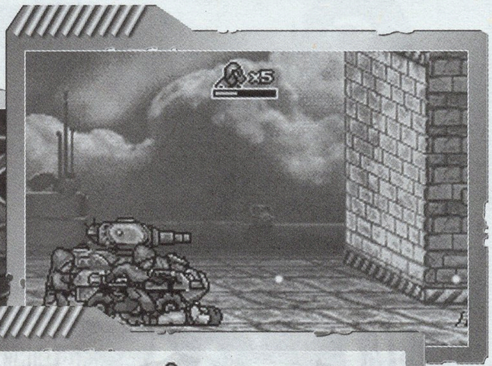
各位若还想看什么样的新鲜东西尽管在调查表中提出来，您寄来的调查表将是非主流、游戏日成长的动力~

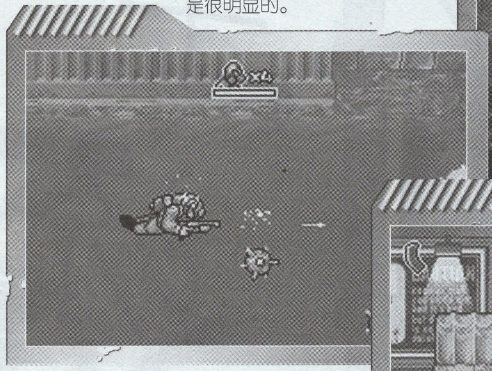
东施效颦 醒目

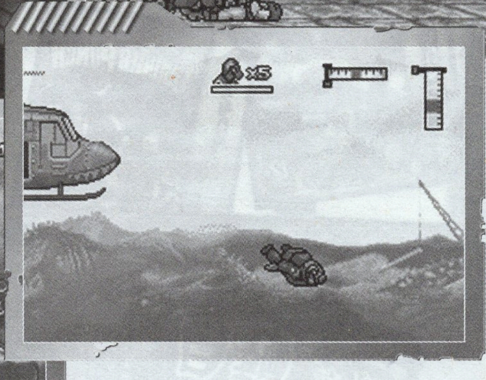
类型:ACT 厂商:LSP 发售日:4月15日 文:Dick.W

说起反恐,估计大家多会想到的便是PC上最热门的CS,几乎连不玩游戏的人都知道有个叫CS的游戏。但在掌机上也有一款CT Forces的游戏,这便是到目前为止被人们推为最象合金弹头的掌机ACT了。想当初,此游戏的第一作:CT Special Forces发售时就开始说了,这款游戏和合金弹头极其相似,在合金出来前大家可以用此款游戏先解解闷,但到它的第二作:CT:back to the hell,然后是现在的第三作:CT:Bioterror。始终都没见合金弹头的影子,真是让人伤心,算了。不说合金的问题,我们今天要说的是这款CT Special Forces 3。

其实前两作的CT个人都没太仔细玩,就是简单过过,觉得带了太多的合金的影子。但随着这一路走下来,转眼到了CT3,没想到CT还有这样的生命力,所以也想再上手来玩玩。但没想到一玩,发现从1代到3代的改变还是很明显的。







整个游戏的画面嘛~~,还是没多大的改变,毕竟已经有自己的风格了。人物依旧Q版,人物的动作和子弹的飞行总是那么慢吞吞的,但有时候你就是还真躲不过(图02)。此游戏画面的最大一个特点是人物给人的感觉相当丰满,不管是主角还是敌人,都胖胖的,加上有些Q的造型,给人的感觉主角不太像个反恐精英,更像个穿着反恐装的麦当劳叔叔之类的东西^_^

作为一个ACT游戏,还是让我们来重点看看它的操作、武器之类的吧。平常的操作就不多说了,值得一提的是当你按住十字键的下时再按A键的话人物就会沿着面队的方向贴地一滚,这个贴地滚动能躲开水平射来,而连蹲下都不能躲开的子弹,所以使用的好的话可是会帮你大忙的。对于一个欧美的ACT游戏来说,这个ACT的武器可以算是比较多的了(给我的感觉欧美的ACT游戏一向都是只有简洁的ACT要素,没其他的什么道具系统之类的)。首先,游戏一开始就会给你配备一支无限子弹的手枪、一支20发子弹的步枪、3颗手雷,光这么点武器肯定算不上多,后面还多着呢。漂亮的超级火箭筒,威力极大,象一般的有装甲防护的敌人都可以一击告破,很过瘾的说;出名的莱福枪,这个威力也不容小窥,对与一般敌人也基本上做到了一击必杀。还有很多其他花样的武器,比如喷火枪之类的,这就得靠玩家自己去发现了,毕竟我在这不是写攻略:p。还有,这款射击类的ACT中也非常眼熟地加入了装甲车这个设定,坐进装甲车横扫千军!游戏中还有一套水下装备,一身潜水装,一支水用的射钉枪。个人觉得比陆地上的装备酷多了。

多种多样的游戏方式也是这个游戏的一大买点。所有ACT共通的横向清版方式就无需多言了,看看有些新意的地方吧。最有特点的就是跳伞模式,不光是在游戏开始有,在以后的游戏进行中还出现了多次。而且还是游戏进行中的情节分支点,在捡到伞包的楼顶,你可以选择从楼中找路走下去或者是跳伞下去。接着是狙击模式,玩起来感觉十分象沉默的狙击手,非常有意思的小游戏,成功击毙所有敌人解救出人质后还会有奖励^_^

最后,游戏的背景音乐相当的紧凑,比较容易让人精神集中,而且相当的动感,总给人一种向前的冲击力!很可惜的是本人没找到过这款游戏的OST,有的话绝对应该很不错~所以在这推荐各位能在开枪的间隙抽空歇下来听听音乐,在游戏中也是一件很惬意的事情哦~^_^

从FC时代开始就有很多动漫作品改编成各种游戏，直到现在为止这种改编热潮一直没有退却。前段时间比较有空，所以一口气把一直想看的《One Piece》的TV版给啃完了，终于跟上了日本放映的脚步，热血、友情、海洋、宝藏将藏在我心中多年的航海梦又一次唤醒。"我要同路飞海盗团一起在伟大航道冒险！"怀着这样的心情我找到了现在要向大家介绍的这款《One Piece 目标 赏金王》。试了一会儿，我马上就被本作吸引了，完全融入了游戏之中无法自拔。本作到底有哪些吸引人的地方呢?想知道的话就请往下看吧。

在海上航行，遇到什么样的危险都不足为奇，尤其是《One Piece》里的伟大航道，危险更是无处不在。由于黄金梅莉号与冰山相撞，而导致船体大幅度受损为了赚取船的修理费，路飞一帮人就在这片未知的海域上展开了冒险。游戏的玩法有点类似于《大富翁》，玩家可以自由选择一个除奈美以外的草帽海盗团中的成员，然后籍以骰子来在地图上移动，以此来引发各种不同的事件和获取各种宝物。地图上有很多小岛，几乎每个岛上都被海盗占据了，你所要做的就是将这些曾在原作中登场过的海盗打倒并获取相应的奖金，用做我们的修船费和购买各种道具。获取赏金最多的那个人，也就是我们的赏金王了。

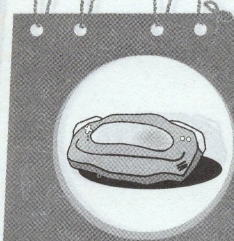
作为一个海贼，就必须要有挑战任何困难的觉悟，尤其是路飞海盗团的这帮不要命的家伙，从来就没有什么东西阻挡的了他们。这次要赚取天文数字的修理费也难不到他们，大家别忘记了，就船长路飞一个人的人头就是一个天文数字了。伙伴们各自划着小艇分头行动，大家的目标只有一个，就是将黄金梅莉号赚到手，只要4个人赚取的金钱总数达到修理费的数目就可以了。伟大航道是所有人都向往并畏惧的地方，那里成就了很多海盗的梦想，但是也埋葬了更多海盗的尸骨，那里有着全世界最恐怖的自然现象，巨浪、暴雪、雷击……随时都会降临到你的头上。在这样的海上航行要想保命，只有靠自己的运气了，游戏中你每走一次都会让你抽取一张卡片，就好像大富翁里的幸运卡一样，有对你有利的，也有让你痛不欲生的。海上的小岛上会遇到占领小岛的海盗，这些海盗全都是动画中的敌方角色，从最初的那个斧手蒙卡到游戏推出时的克洛克达尔，动画中所有的敌方角色都到齐了。每个海盗由于各自的能力，打到倒他所获得的赏金也不同，越是强大的敌人悬赏的金额也就越高。想要快点赚足修理费，就要多去找一些强力的角色来打，当然也不要勉强，如果你选择的是乌索普或者乔巴，见到强力角色最好还是看准时机闪人。

由于卡片系统的加入，所以增加了很多变数，让我们这些玩游戏的感觉真的到了伟大航道一样。经常在打一些强力的敌人的时候，眼看就要将对方消灭了，地图另外一头的队友却不小心抽中了紧急集合卡，奈美的召集命令让所有在海上的队员都无条件的集合到一处，这时候你只能边在心里暗骂"三字经"边将船开到集合地点。游戏中不但行动是用骰子来决定，就连战斗也完全是由骰子来决胜负的。哎，别想歪了，这可不像赌钱那样比大小，而是将骰子上的数字乘以角色的攻击力，这就是这个角色对敌人造成的伤害了，所以选择攻击力大的角色加上良好的运气是制胜的关键。

赏金王可不是你说自己是就是的，得由排行榜来决定。游戏中的排行榜清晰地罗列了你每局获取的赏金数目和资料。有了这个排行榜，你就可以不断的在游戏中突破自我，获取更高的赏金，同时也可以抱着GBA去朋友那里炫耀自己的成绩了。想要游戏耐玩，单单有个排行榜还不够，游戏还提供了一个非常完善的收集系统，除了要你收集48个敌方角色的图鉴外还有100个宝物的图鉴，想要把这些图鉴全部完成可不是一回简单的事情呀。

每个人都有自己的航海梦，每个人都想驶着船投入大海的怀抱，去迎接大海对自己的考验，寻找那埋藏在大海深处的宝藏。在本作中，你可以加入路飞海盗团，同他们一起在伟大航道冒险，一起于敌人战斗，一起分享获得宝藏及赏金的乐趣，相信每个喜欢《One Piece》的朋友都不会拒绝本作的。

类型:ETC 厂商:KONAMI 发售日:3 月 18 日 文:yujioh



MM 们喜欢的音乐游戏续作终于再度登场啦 ˆOˆ 自从前作《人鱼的旋律》发售后没多久,KONAMI 公司就推出了游戏的续作,而在这短短的日子里这家业界最有名的音乐游戏制作公司就带了改良强化后的新作,那满满的 256Mb 卡带容量(这可是 GBA 卡带的容量极限哦)就是最好的证明。更多动听的 MUSIC,丰富的原作剧情,强大的乐曲编辑模式,吸引人的收集系统,当然还少不了令 MM 们欢喜不已的精美背景和图标啦。好,话不多说,让我们一起来看看新作都有那些吸引人的地方吧!

这次还增加了一个收集欣赏模式,可以欣赏到所有游戏中的歌曲,还有歌词同步显示哦,完全可以当做卡拉 OK 来玩。还能收集游戏中人物的头像图标和背景图,总的来说是个相当耗费时间和精力的模式,不过那些漂亮的图片实在是对 MM 们太有吸引力了,忍不住的就想要收集全套,这样子你也正中游戏公司的圈套了,因为实在太费时间了,在这里也希望广大游戏玩家们能掌握好游戏的时间,注意劳逸结合。

品质的保证:256M

随着卡带的容量增大(突然大了 1 倍,KONAMI 不亏是有实力的厂商,现在发售的 GBA 卡带里几乎所有 256Mb 的游戏都是出自它手,其中还有"网球王子"感兴趣的朋友可以去试试)游戏中的真人语音更多更清晰了,虽然 GBA 那可怜的小立体声喇叭效果并不怎么好,但充满青春动感的流行音乐加上可爱 MM 的真人献唱,凭这两点就足以将此游戏评为 GBA 最佳音乐游戏了,音乐游戏制作老厂还是有一套的。这次的游戏模式和前作并无多大区别,包括了单机剧情模式,多人通讯对战模式(这可是支持 4 人的哦,不过也得要有 4 盘卡带),歌曲编辑模式,收集欣赏模式以及传统的 OPTION。

优秀的延续

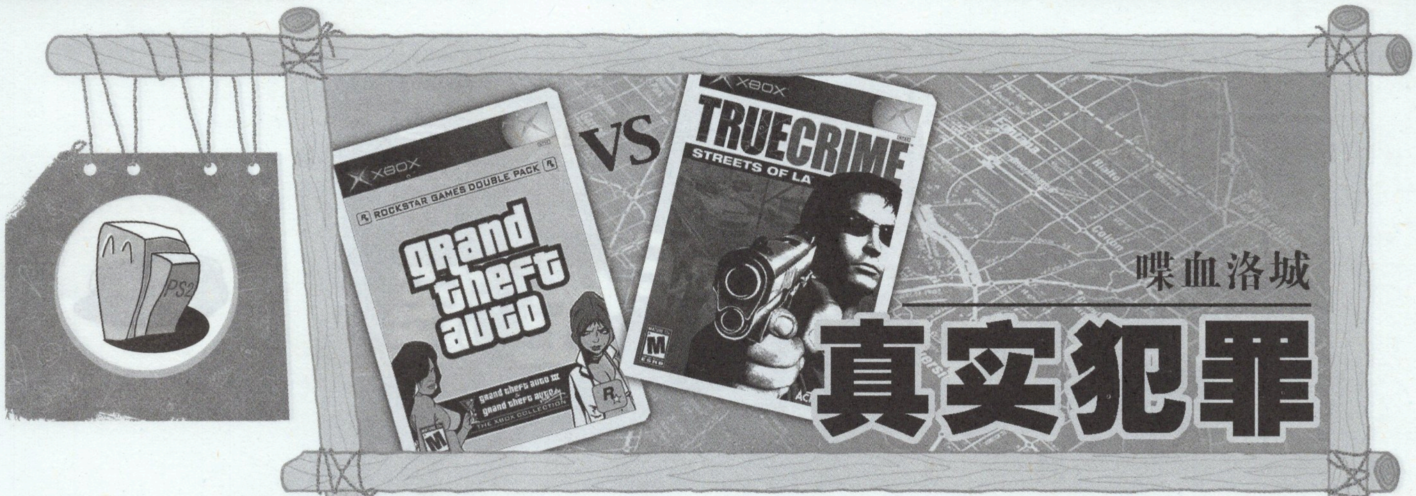
本作中最有特色的应该算是剧情模式了,这一模式中基本保留了原作中的精华对话和剧情,所以有喜欢这部动画的 MM 玩起来一定更加投入。剧情模式的任务也很简单,就是使用华丽、优雅的歌声去击倒原作中那些一一登场的邪恶敌人们,虽然说是反面角色,但人物设定也相当漂亮,有御姐,魔女,酷哥,LOLI(汗,好像变成禁忌游戏了-_-O)在游戏的进行当中更会做出各种夸张有趣的表情哦。

游戏的歌曲在保留前作的基础上增加了几首新歌,都是很动听的流行歌曲。值得一提的是重新制作的片头动画,素质极高,这当然要归功于大容量的卡带了。更多的真人语音和漂亮的动画都与容量的增大密不可分,KONAMI 的确是把 GBA 的潜力都挖掘出来了。每一首歌都可以选择难度,三种不同的难度适合各种水平的玩家们,难度越高箭头越多,频率也越快,看来想熟练的玩好最高难度的歌曲是一定要付出更多的努力了。如果你还嫌游戏提供的歌曲不过多不好听的话还可以自己创造歌词,把你自己喜欢的歌词填写到编辑器里替换掉原来的,然后再玩这首曲子的时候可爱的未知生物就会哼唱出你写的歌词啦ˆ不过效果么-_-和外星人唱的差不多了。

创新的恶搞

游戏操作方式与前作完全相同,要同时用到 4 个方向键和 A、B 两个按钮。看准箭头重叠的时机按下就 OK 了,判定也比较宽松,比起 BM 和 DDR 来说要简单多了,而且箭头的数量和下落速度也没那么恐怖,估计是厂商考虑到游戏的主要玩家群 MM 的关系吧,特别照顾的说(ˆ_ˆV)如果按键时机掌握的恰当的话就能获得 GREAT 的评价,可惜的是在游戏进行中是看不见提示的,只有在歌曲结束后的评分中会有显示,特别一提的是 A、B 两键,这两键控制着最右边的两个小动物图标,按的准的话是会有小金币做为奖励的,达到一定数量的时候就会积累成大金币,在屏幕的右下方很醒目的显示了出来,所以每一首曲子中尽量要多多的按中 A、B 两键,这样金币的数量也会越来越多地,是不是有点小财迷的味道?你可别以为这些金币只是用来看看的,它可是能做为参加 MINI 游戏的筹码哦。秘密就在收集欣赏模式中,一共有 4 种小游戏,分别是 21 点,神经衰弱,老虎机和抓娃娃机,你要用在游戏中获得的金币来参加这些小游戏,而在这些游戏中有的是可以获得人物卡片的,有的是可以获得玩偶的,而要想使自己玩的次数更多就要更多的参与 21 点和老虎机啦,好象是赌博活动,未成年人还是不要参加的好,免的带坏了,你们的父母可是要拿凶器过来轰杀我的-___-

总得来说这次的《人鱼的旋律》续作还是制作的相当出色的,并没有偷工减料,在游戏的模式和歌曲上都有了很大的创新,乐趣无穷的 MINI 游戏,恶搞的歌词编辑系统,精美的游戏动画,以及那动人的歌曲,这一切都值得音乐游戏的爱好者尝试一下,尤其是 PLMM 们,因为这可是特别为你们制作的哦。期望能在下一部的作品中看到更多好听的歌曲和更多带给玩家快乐的 MINI 游戏,相信这样制作精美的音乐游戏是会长久延续下去的,还等什么呢?拿起自己心爱的 GBA 快快进入这梦幻般的音乐仙境吧ˆ



喋血洛城

真实犯罪

不管从哪里看到《真实犯罪-洛杉矶街头》一作的时候都离不开 GTA 的名字,好像《真》一作天生就是和 GTA 密不可分的较比之作,这其中是功劳是责任,以及该归属谁尚且不论。玩家在拿到此作之后因 GTA 的影响而对此作充满的无限向往是玩过 GTA 的人都不能例外的了。我也是。

真实案例

"锯齿狗牙"组合出来的跑车只有他敢坐吧

建筑物大多仅以简单的线条和贴图构成,缺乏最起码的渲染

这样的光影效果是不是要给 X 盒写份检查了

但开玩之后,我发现事儿不对了。

进入游戏是不可能不被其画面所震撼的,游戏达人某 A 说过,强,不是登峰造极,而是游刃有余,《真实犯罪》就亲自展现了这一慷慨论断,为怀旧的玩家过足了瘾,糟糕的质感和粗糙的构图,着实让我们回忆起了几年前的经典游戏时光,经典的无奈流泪,和心伤。

效颦·洛城=铁岭?

GTA 的高自由度是大卖点之一。好榜样,要学习。《真》一作为了在此方面能对比 GTA 有一个长足的进步而不惜动用血本,卫星照片+政府文献,几乎照搬洛杉矶 240 平方英里的街区,立足了雄心壮志准备把老大哥 GTA 狂落于解放前,殊不知从一开始就背离了革命精神,当宣传者夸夸其谈曰游戏规模何等之大时,又有否想过这单纯的"大"的意义又何在,在城市里跑上一圈,空旷感扑面而来,建筑造型风格单调,质感粗糙。眼中除了四棱八角的 3D 模型不见他物,游戏业发展到今天,把 3D 学员作业一般的不加任何渲染的模型大作摆于 X 盒等主机之上,不知道是对不起主机多一点,还是有愧于玩家多一点。地图再大,意义何在,不是驱车 20 分钟不见边缘的拍膝感叹,也不是为了一个任务而长途奔徙的成就感,大不是错误,但得大得充实,大得恰到好处。盲目地扩大游戏地图的规模,忽视了质量和实用性,除了为在数据上登峰造极起到炒作的作用,也再没什么对得起玩家的说法了。就那么一点点的耐心,也在枯燥的漫无目的奔驰中散尽,看着空旷的地平线上升起一排纸壳一样的房子,路边竖起一溜棱角鲜明色彩单调的白石绿树,给国际友人留下了这样的印象,恐怕《真》一作怎么想也对不起洛杉矶人民这些年来在城市建设上洒下的辛勤汗水,这是洛城?对不起,我去过铁岭。

效颦·果子冻与纸片?

为了不懈地追逐 GTA 这鼓强而长势的人来风,Activision 勉为其难地将大量车辆跌跌撞撞地送进游戏,谈到车,就不能不提操作与视觉。车的表面是漆,漆的特点是其独特的色彩明暗分布和反光效果,从上到下,打量一番,单一的颜色分布,生硬的明暗过渡,反光效果微乎其微,细看之下,还是以一种清晰的类似水面的反光效果所替代,水面的反光效果用在车体喷漆上,是偷懒还是创意,不得而知,但效果失败,那简直是一定的。如果非要把这样的车子拿到真实世界里去摆一摆……赛车游戏已经发展了好多年了,但到了今天还能看见这样一个以车为主却不使用反光贴图的游戏,也真是我等的造化。至于车辆的操作感,众经典赛车游戏老大哥们人手一本通天账,《真》没摸到什么油水,搞出了这么一个置物理常识于不顾,视实用性于不闻、任凭手柄左而左右则右的超级方向盘系统,也就不在这一亩三分的情理之外了。

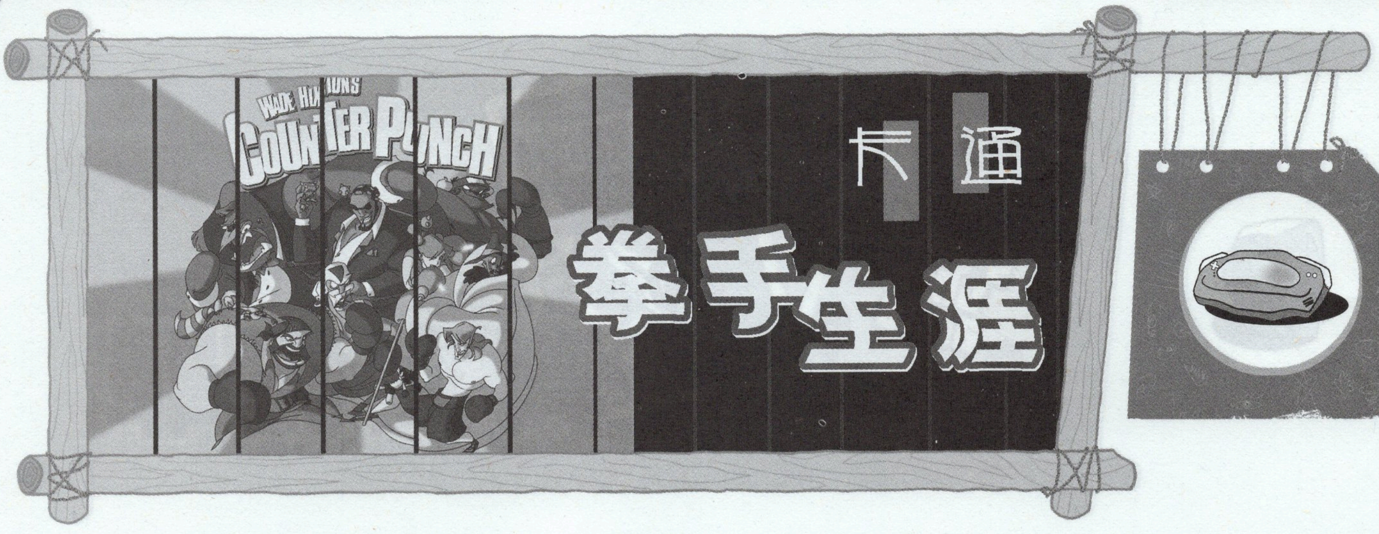
游戏的品质很大一部分在于细节,细节往往是一个技术组实力和认真程度的最好表现,《真》一作中,众玩家驱车到往海边,看到这一大滩蓝色的果子冻,即便高速冲入也不见丁点水花,如此粗糙的做工怕是再忠诚的拥护者心里也要犯硌痒了。而火焰、爆炸及其光影效果的糟糕也着实让我感觉到这是一款不负责任的敷衍之作。燃烧的汽车上,纸片一样棱角清晰的"火焰",伸缩不止。

游戏作品之间的取长之举长已有之,名正言顺地借鉴,出胜于蓝的发挥,都不失为游戏史上的佳话,但人皆也知,学习不可盲目,盗亦有道,尚且学乎。——很幸运,《真》的开发人员懂得照搬照抄不是什么明智之选,加入了多种其津津乐道的"超越 GTA"的若干创新,但不管是虚假的武打动作还是稚嫩的枪战环节,或者是不伦不类的潜入式关卡,缺少了最基本的画面技术支持,又在操作与实用性上拿不出半点过人之处,这样拼拼凑凑挪移出来的"新元素"哪怕再多,实在也是画蛇添足之举。

学习是好的,但要准备好金刚钻,借鉴是好的,但得切合实际。一味地盲目跟风,革命上的教训我们是有的,不知道《真》一作的开发成员有没有过。作为 GTA 的忠实玩家,我不想说出"你不配和 GTA 相提并论"的刻薄言辞,GTA 的成就谁看了都会眼红,但如果只急于在市场上分一杯羹而忽视了对游戏开发的认真和对玩家的负责以及对自身实力的客观认识,得不偿失的结果就是必然放在那里的了。

学习,是好的,东施效颦,是搞笑的,鼯鼠学艺,是扯淡的,画虎不成反类犬,是丢人的。

类型:FTG　厂商:Inferno Games　发售日:3月22日　文:请作者速与本刊联系

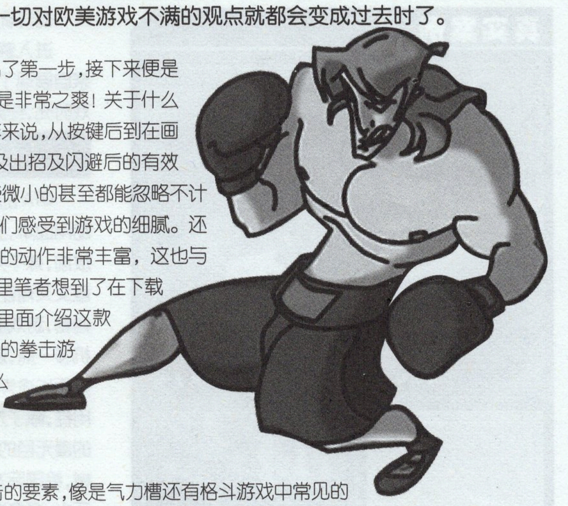


Wade Hixton′s Counter Punch 是一款能让对欧美游戏不感兴趣的玩家说道:"原来欧美游戏也是蛮好玩的嘛!"的游戏。说实话,笔者一直就对欧美游戏提不起兴趣来。原因不外乎画面粗糙,手感差,不细腻而且难度变态的高。本来高难度也不应该算做缺点,但是配合上别扭的手感,高难度就只能带来令人想把 GBA 砸了的冲动。不过,当你玩到这款 Wade Hixton′s Counter Punch 以后,之前一切对欧美游戏不满的观点就都会变成过去时了。

作为一款欧美味极浓的拳击类游戏,Wade Hixton′s Counter Punch 走的并不是写实路线,个人认为在 GBA 上靠仿真的规则和真实的选手这些连 PS2 都很难达到的效果来吸引玩家,并不是明智的选择。相信对不少玩家而言,以前那几款 GBA 上的拳击游戏根本就是连玩玩看看的兴趣都没有。而本作则不同,它是走完完全全的美式卡通风格的路线。举个例子来说就是人物都是特点明显,性格特点一看长相就能明白的那种画风。当然,它能让对拳击丝毫不感兴趣,又是亲日派玩家的笔者连着玩了两个晚上直到通关,光靠画面和风格是不够的,不过这样至少能让我们愿意去尝试这款游戏。

轻松点·满分的初体验

OK!抱着玩玩看看的心情迈出了第一步,接下来便是一发不可收拾。本游戏的手感真的是非常之爽!关于什么叫手感,笔者不敢妄加定义。就本作来说,从按键后到在画面中反映出相应的动作的时机,以及出招及闪避后的有效时间,都做的恰到好处。别小看这些微小的甚至都能忽略不计的设定,就是这些设定,才能让玩家们感受到游戏的细腻。还有一点需要提到的就是游戏中人物的动作非常丰富,这也与手感的好坏有着直接的关系。在这里笔者想到了在下载这款游戏的时候,好几个下载网站里面介绍这款游戏时都说了这款游戏是卡通渲染的拳击游戏。作为一款纯 2D 游戏,能被这么说也变相的说明了动作的丰富和画面优秀了吧。



爽快点·不一样的手感

再有就是关于游戏的类型,不少欧美的网站将它定义为 FTG&SPG。我觉得还是定义为 FTG 准确一些。因为本游戏加入了很多非拳击的要素,像是气力槽还有格斗游戏中常见的怒气槽。怒气槽满了以后还能发动必杀技。到了后期你还能花钱习得更厉害的必杀,雇用某些人物令他们在战斗时帮助你,就像援护攻击一样。基本上像拳击的地方除了被打倒了读秒,分回合这些简单的规则以外,就没什么了。在战斗方面,关于技巧上的要求很少,游戏中没有连续技,也没有搓招。从头到尾只要贯彻回避或防御别人的攻击——出现漏招--反击这一灵魂思想就行了,之所以我说它像格斗也就是在这里。表面上看起来好像挺容易的,等你真正玩起来就会发现,这个游戏对你的反应要求非常的高。游戏中每个人物在出招前都会有一个准备动作,不同的招式准备动作也不同 。而玩家们要做的就是在这段时间里判断出对方的攻击方式然后闪避或者防御,越到后期敌人的出招准备时间越少,也就越要求你在短时间的反应能力,可以说,你的胜利是在对战过程中失败多次,然后摸清对方的一举一动以后才取得的。光是这样也就算了,再加上不同对手的必杀技也不同,对应的破解方法也都需要自己摸索,有的要看准时机躲闪,有的是连续躲闪,还有的要在出招前攻击……方法多种多样。使得玩家在游戏中的紧张感和投入感大幅增加,也增加了游戏的变数。不过正因为这些要素的巧妙结合,再加上比赛激烈的节奏。令我在进行游戏的时候有种莫名的好像是自己就在打架的感觉。(打架是不好的,好孩子不要学哦。)想想在你已经摸清对手的进攻方式以后,在对方猛烈的进攻中左右躲闪,看准时机反击并打晕对手,接着一通乱揍!那种感觉就是一个字——爽!(个人感觉最能体现爽快感的一战就是和那个叫 MiMi Li 的战斗,她出招快,而且几乎不给你喘息的时间!好在攻击力不高,所以打起来很激烈。)这种感觉是我在玩拳皇,街霸,DOA 时都找不到的。也许是笔者悟性太低吧,不过在这款游戏中很容易就找到了格斗的爽快感确是不争的事实。喜欢格斗游戏的玩家们,值得一试呦。

有趣点·人情味的难度

作为一款美式游戏,本作的系统的丰富程度还算可以接受,虽然没什么隐藏要素,不过要把整个游戏玩个透也不是那么容易呢。游戏中还加入了一点点的养成要素,在你每打败一个对手后,他就会向你挑战,在挑战模式中,你都会受到各种限制,比如说 20 秒内打倒对手,不能闪避并打到对手等等,你在这些条件下获胜就会获得金钱,然后可以利用这些钱去雇用人物帮助你战斗或者花钱习得新的必杀技什么的。这些都能使游戏变得丰富有趣起来。由于本作变态的难度,一场比赛打个十几次甚至几十次也是有可能的,因此战斗就算再怎么爽,要是一成不变的话玩家也会崩溃导致砸 GBA 的,这些边边角角的设定正好能成为令你心情平静的良药。说到这里,不能不提一下本游戏的难度,在此我严重抗议本游戏没有难度的选择,前面都还好说,最终 boss 那叫一个变态!两拳就能把你打到,出拳速度之快几乎让你没有反应时间,再加上无耻的必杀技!我也只能无耻的用 S/L 大法才打败的他!正是由于这种高难度的存在,才让这款游戏通关变得困难起来,也令通关以后的欣喜多了起来,这一点相信是每一个在饱受败绩洗礼后终于取胜的玩家都能体会到的。

呼!说了这么多了。感觉还有好多优点没说到呢,像是音乐呀,剧情还有好多地方值得一提呢,感觉除了不能选择难度和没有操作说明以外,处处都能看出制作者的用心!要是你喜欢格斗的爽快感,喜欢硬派的格斗游戏,自认为反应超快,还有打架高手们(汗……)这款 Wade Hixton′s Counter Punch 一定不会让你失望的!

这是一个读者在看过上上期非主流中登出的《宿舍里的赛车》后有感而投来的一篇他和朋友一起玩 PS2 版《KOF2002》的小记，文字虽然不多，也没有十分华丽的辞藻，但是这份感觉，这种环境下的感动，已经表达的已经很能牵动你的嘴角，感触的一笑……

某小区某单元某楼中……

“来，切 2002！”眼睛 A 很兴奋地将才买的碟子塞进机器里。

“Faint……不如去打模拟器啦……”眼睛 B 很不屑地看着他。

“有 PS2 版的专有人物啊！算得上是个大集合了！”A 回了个鄙视的眼光。

碟飞快的转动，那街机上熟悉的画面出现在屏幕上。

“画面咋和 NG 的没两样啊！”A 直咽口水。

“背景改成 3D 的了……咋那人做的和纸糊的一样啊！”B 君发现 A 君的额头上冒出了一颗“贼”大的汗珠。

“KAO！咋原来蔚蓝的天空突然变成了伸手不见五指的黑夜了呢?！”B 君又听到一种好像从下水道中传出的声音。

“小样儿，你和这玩意儿一样二流啊~！”

“屎！让我用手柄教会你啥才是王道！！”杀手锏 ing。

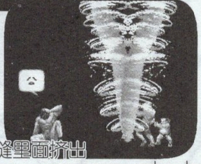
激战中……

“日！麻宫还是那么强啊！”

“不准选比利！”

“你丫要是再用 Leona 我就和你场外真人！”

一败涂地……



“一遍歇着去，看我打隐藏角色！”那斯他得意的从牙缝里面挤出

句话来。

“你就是被狗屎踩到了侥幸了也不能把我这个 FTG 天才当坐骑啊− −b”

半小时后……

“打出来没……？”一只惨白、颤抖的手申到了 B 君的眼前。

“KING 和真吾就把组队生存模式和单人生存模式穿机就 OK 了，可是那三个斯竟要打什么 time attack?！嗯……?！你的手！！表伸到偶嘴里！！”

一个小时后……

一直脚慢慢的从地板上翘起……

“40 个关卡，咋个越到后面对手就越多啊？……是不是还想让我用疯八神作掉你最后一块四肢！！”

两小时后……

“吉斯很强啊！高尼茨好 cool~！好好看的原画设定！”B 拍拍身下的 A 君，

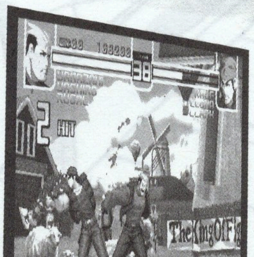
“你有没有听到啊？”

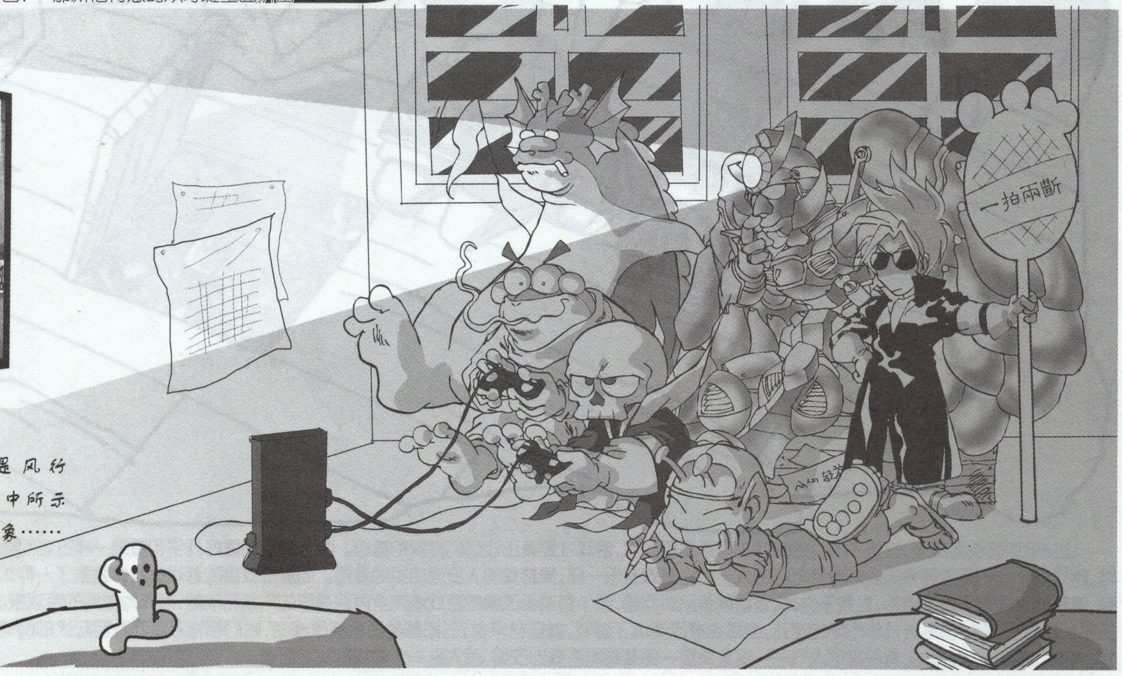
“阿舞姐姐，嗯~不要嘛~”明显梦中 YYing− −b

“A.A→B.C 发动！！！！”

2004 年×月×日，一栋居民楼里面，两斯艰难的继续着那款叫做 KOF2002 毫无诚心、一成不变、粗制烂造的移植作。无限遗憾，希望这不要是我们的最后一次期望。

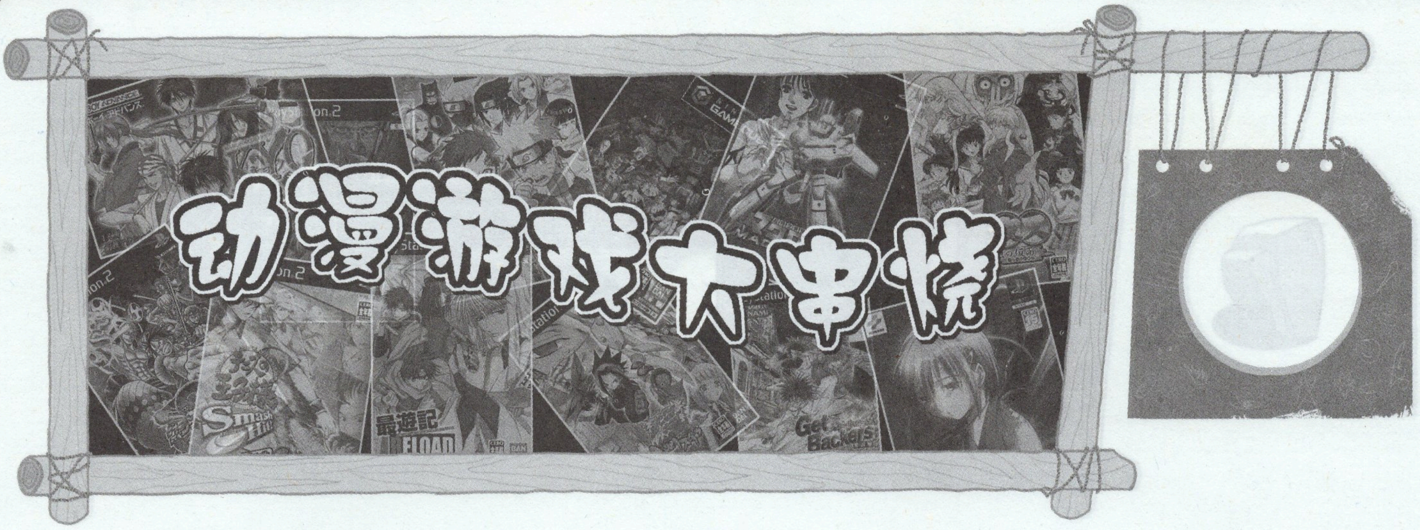
KOF，但愿，战斗，未结束，永远，也，不要结束。





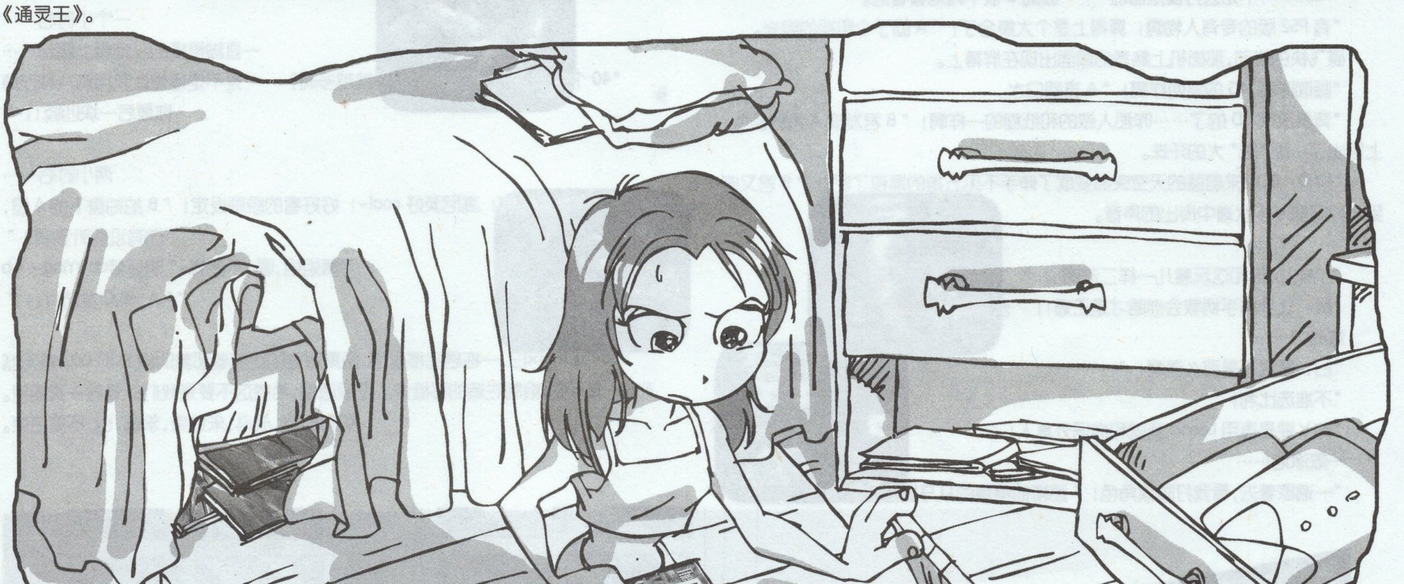
近日编辑部中也甚是风行 KOF2002……战况比图中所示惨烈许多，请读者自行想象……

■文：拉拉



动漫游戏大串烧

看漫画实在是美好的感觉，飘雪的冬夜，趴在温暖的被窝里，看着自己心爱的漫画，心情随书中人的境遇起伏。相信大家都有过或向往着这样的经历，我很不巧属于后者，只能向往而没有实践它的能力，原因很多，客观条件的不允许可谓最大障碍：住校期间，学校有熄灯指令，时间一到，哪怕山崩地裂也不能逆转电闸的落下；在家时有父母严格的家教，夜游，晚睡这些都是被严令禁止的——当然，看漫画这样的行为本身，也就是有违正道，在保守而传统的父母眼中，这些花里胡梢的“儿童书”不该出现于一个成人的书柜，于是我只有将壁柜最下层的抽屉拿出来，把书放在抽屉底板和地面之间的小小夹缝中，然后再把抽屉放回去，这可是真正的地下党了。说来可笑，如此偷偷摸摸的读书生涯居然从初中持续到大学，而你们也可以想象，这超过 8 年的时间里，作为一个 ACG 爱好者，我存放空间极度有限的地下书柜必然是送走一批旧书，迎来一批新书，每次的送走都伴随了我一番激烈的思想斗争，究竟哪些是可以转手卖掉或者送人，哪些是一定要留下来的，此为第一层；第二层思考则更杀死我无数的脑细胞，准备留下来的书，究竟要放到哪里，才能保证它们的生存？我有个古怪的癖好，自己诊视的东西一定要自己保管，若是寄放到别人家，那是万万不可的，好像旧社会迂腐而穷苦的家庭，虽生活困顿却也断然不肯将孩子给别人养，于是原版画册被塞到了床下的角落里蒙尘，长篇漫画东放一本，西藏一本，每当我想重看一遍时，都要花好久的时间，才能把一部书中散落的兄弟们集中起来；也因为如此，我尽量不收留长篇，但优秀的作品又怎可眼睁睁的错过？随便一想，这两三年间，一直追下来的长篇漫画，也至少有三部了：《犬夜叉》，《最游记》以及《通灵王》。



让父母加倍头疼的是，这孩子不肖的嗜好不只于漫画而已，游戏才是真正让他们哀叹的重心。我对游戏的喜好几乎和漫画一样古老而顽固，顶着父母的教育，劝说乃至打骂，游戏陪伴我一直走到今天。好像爱电影的人一定会喜欢音乐一样，爱游戏的人没理由拒绝漫画。而漫画改编的游戏让我体会到了一种如齐人之福的美妙——当然也有烦恼，妻妾同堂哪有不闹矛盾的，对我来说，这矛盾就是品质问题，很少有漫画改编的游戏能完全再现漫画的气氛和成就，而作为单纯的游戏来说，则更难让人满意了。我收集的三部长篇漫画，恰好都是近几年市场的宠儿，自然也被改编成了游戏，就题材来说，三部都是适合被改编的，她们都有紧凑而跌宕起伏的剧情，明快的故事节奏，性格鲜明的人物，清爽的画面，最重要的，有很高的人气——这是决定一部漫画能否受到改编，杀入另一个领域的决定因素。

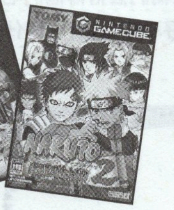
《犬夜叉》是三部中我最早看到的，起初很惊讶于多面手的实力派高桥老师也会选择这么个被用滥了的题材——回到过去与轮回转生的恋人。为此也暗暗哀叹或许高桥老师的时代已经过去了——睿智而苍凉的人鱼传说，被称为描情圣书的《相聚一刻》，这些影响了一代人的经典，温暖却又如黄钟大吕般辉煌的经典或许真的只属于过去了……但随情节的推进，我惊喜的发现高桥老师并没有向世俗妥协，经历 20 年风雨洗礼的作者所积累的东西足以让〈犬夜叉〉成为不朽的名作。或许我对原作用了太多的溢美之词，但对比游戏来说，这个程度还是太弱了，游戏只是一个小品级别的休闲之作，ACT 并不能很好的表现原作的风韵和气氛，最多只是简单的介绍清楚了人物关系，当然游戏的重点不在这里，制作者也没有要向原作叫板的意思，可爱的人物，活泼的战斗，加上搞笑的情节对话，游戏较好的再现了漫画轻松的一面，作为 FANS 来说，能玩到这样的游戏算是生对了时代，体会原作中不一样的温馨，又有战斗，算是不错的选择，毕竟我们没有更好的了……

除去以上这三部作品，说到漫画改编的游戏，还有一些是不能不提的，首先就是 ONE PIECE。这可谓开创漫画改编游戏风气的大作，也许这个带草帽的海盗真是得到了神的庇护吧，在漫画界缔造了神话不说，改编成游戏后，尽管平台是在日薄西山的 PS，仍然卖个满堂红，并且这个传统被继承了下来，之后的每一次改编都取得了不俗的成绩，堪称漫画改编中的头号摇钱树。〈火影忍者〉的风头在漫画界堪与 ONE PIECE 比肩，但在游戏界却没那么好运了，销量难以攀升到 10 万以上，但让人感叹的并不是销量的多少，而是制作商对改编的热情，火影目前的游戏至少有 5 个版本，平台从 GBA 到 PS2 都有，对比这么多作，并没发现什么革命性的创新或者在质上根本性的飞跃，整体都属于小修补的进步，其中也有略有退步的作品。总体看来，游戏的水准只能说一般，在今天游戏业不景气的大环境里，如果除开 FANS 捧场的因素，也许销量还要下跌，但现在由于 FANS 因素，加上开发了这么多作，也算是薄利多销了。火影的改编虽然不少，但还在容忍范围以内，〈网球王子〉这部作品，实在是……我认为改编成游戏的频率已经到了令人发指的地步……这是赤裸裸的对玩家的剥削。要彻底将网王的游戏版本列出可谓是个浩大工程，目前完成的有：sweet tear1（PS），smash hit1 和 2（PS2），sweet tear2（PS2），kiss of prince 系列冰/炎/甜/苦四部（PS2），最强队伍结成（PS2），genius boys academy（GBA），aim at the victory（GBA），2003 红/蓝（GBA），2004 金/银（GBA），大家的王子（GBA），2004 new challenger（GBA）共 18 部完成这一系列庞大工程用了不到 3 年时间……我相信如果大英百科全书能改编成游戏，也不会比这个更多了。游戏素质嘛，我承认 smash hit2 还不错，其实游戏做到这个分上，能全部玩过一遍就足够把人累跨，这种时候游戏素质的高低或许已经不重要了……

《通灵王》是看起来很舒服的漫画，爽快简单，情节单线式推进，配合干净的画面，实在是娱乐放松的极品，而它的主题也很鲜明——战斗！这样的漫画被改编成游戏可谓理所当然，而改编后的游戏是针对 FANS，以原作剧情为卖点，战斗爽快为重心的方针就更是理所当然。这里没有世界黑暗面的真实；没有人性的救赎；没有复杂的社会问题；也没有不道德的私生活，只有大口喝酒大块吃肉的豪情，除了最邪恶的大 BOSS 脑袋能转两个弯，其他反派都是端起碗吃肉放下筷子骂娘的直肠子，正义的朋友也差不多。不用多说你也看出来了，虽然打得很精彩，但漫画的主要消费层是针对小学和初中生，游戏也一样，只要爽快就够了，同时不要吝啬想象力。从游戏看来，基本是达到了这个标准，简洁爽快，原作人物纷纷登场，当熟悉的招式出现时，身为 FANS，真的有一种奇特的感动和满足（道莲小朋友太可爱了）。另外，原作虽然是单纯的，但对主要人物的塑造比较成功，性格特点都凸显出来且不会让人讨厌，叶的坚定和“迟钝”；安娜的外刚内柔；木刀之龙的有色无胆与执着；阿弥佗丸的正直和武勇；以及我最喜欢的，浮士德的痴心与疯狂……跟原作比起来，游戏的这个方面就显得很薄弱了，对人物的性格几乎没有着力刻画，彼此关系也交代不清，只留在二元论的阶段——我方，敌方？算是一个遗憾，毕竟就原作来说，算是以人物带情节的作品，剧情本身并不出奇甚至有不少纰漏，但不错的人物刻画弥补了这个缺点，尤其是一些有魅力的反派角色，大大提高了作品的价值。

特别的要提到游戏王，将它列为漫画改编游戏也许不是很妥当，毕竟卡片类是比较特殊的，有自己的规则和消费群体，OCG 也有很广的市场，但游戏王的确是从漫画开始一步步走向辉煌的，以千万计的销量也许永远不会有其他改编作品能打破。而游戏王和其他动漫作品的改编，最本质的区别就在于其 FANS 向的程度，其他的动漫改编都是有特定的 FANS 群体的，FANS 看中的是作品本身，是情节和人物，而游戏王并不是靠作品本身，而是作品派生的“规则”——我们甚至可以将漫画看作这个规则的说明书，这个中心的转换让游戏王不仅依靠漫画生存而有了更广泛的空间，这恰好是其他动漫作品无法摆脱的限制，所以除了游戏王以外，《最游记》也好，火影也好，甚至是无尽的《网球王子》也好，都是在为动漫而改编，并没有做到跳出这个框框，得到更大的发展空间。

对于《最游记》，我尝试继续严肃的介绍和评论却失败了……它取材于我国四大名著之一的《西游记》，对原著进行了大胆而疯狂的改动，后现代的表达方式足以把老学究们气得七窍生烟，但对于新时代的小女生来说，却充满了无穷的吸引力——帅气不羁的三藏再也不是需要人保护的白面馒头了，他手中的枪足以挑战天下一切看不顺眼的东西；八戒由内外皆猪头的丑角成为温和俊雅的新好男人，唯一的缺点大概是太过痴情；而原作中最不起眼的悟净现在拥有了摇滚飘逸的长发，歌特迷蒙的眼神，浑身上下散发着朋克叛逆的气息，像稀皮士一样作风放浪；而最重要的第一男主角，我们的大师兄，却依然保持着猴子的本色——这当然不是指他的面相，就外表看来，曾经作为队伍主心骨的大师兄现在是最不可信任的小孩子，贪吃爱睡，脾气冲动，总是和师父顶嘴……但我们要坚定不移的相信，〈西游记〉中最重要的人物是孙悟空！！对了，忘了介绍白龙马，他现在是一辆吉普车了……要把这样的漫画改编成游戏不是件容易的事啊，制作者如果把握不好自己的方向，就会错得一塌糊涂，要知道，不管作者把情节设置得多黑暗颓废而悲惨，人物的过去是多么痛苦幽怨不堪回首，这还是一部以女性读者为最大消费群的漫画，简单说来——少女漫画……这四个字说出来一点也不招人喜欢，漫画是有很多少女爱看，但游戏却不会有很多少女爱玩，没人见过女性向游戏有过百万的。所以，这个游戏的第一重要任务是把画面做得漂亮点，再漂亮点，人物跟原作越贴近越好，发挥机能的极限让人物的招式华丽，特写有冲击性，还有很重要的一点原作中那些煽情的情节和镜头一定不要忘了放进去！——以上都是我在游戏发售前的瞎猜，玩到以后我发出了冷笑，不敢说自己是懂行的少女漫画改编游戏制作人，但一定是出色的少女之友，明明白白你们的心！



从去年至今可谓是漫画改编游戏的丰收年，文中没提到的还有《最终兵器彼女》，《MACROSS》，《鬼眼狂刀》，《翼神传说》，《棋魂》，《GETBACKER》，以及永恒的话题 GUNDAM 等等，除了出身特别的 GUNDAM，其他的成绩都只能说泯然众人矣，除去市场不景气的客观原因，动漫改编作品本身的质量有待提高也是最重要的因素。FANS 的钱包也是有限的，如果只想凭借一个牌子就哄出白花花的银子，显然是落后的思想，切实提高游戏的品质才是解决问题的最佳办法。从漫画界的流行趋势来看，实际是给游戏界提供了很好的机遇。想前两年，整个漫画界充斥的是颓废而柔弱，无病呻吟的幽闭型作品，个个都装深沉，拼着黑暗，搞得像欧洲电影大师的闷片，看得人昏昏欲睡，少年漫画“万户萧疏鬼唱歌”，热血像死了一般。幸好《ONE PIECE》横空出世，不但一扫颓丧之风，力挽狂澜之余更鼓励了一大批类似风格或具有正面意义的漫画兴起，典型代表为集英社的“四王”，这样的漫画有热血有冒险，也不乏正面意义，为游戏界的创作提供了很好的材料。

随时代的发展，娱乐业间的结合已经越来越紧密，动漫和游戏业间的互动也是如此，不但有动漫改编游戏，越来越多的游戏也有漫画问世。作为一个 ACG 爱好者，这种现象让我喜在心头，盼望今后有更多优秀的动漫能够借游戏的形式锦上添花，若果真如此，我即使需要当一辈子地下党，也会坚定支持伟大的改编事业！

“在那蓝色星球上有一群未知的生命体，他们细小又调皮，他们灵活又机敏。他们时时刻刻围绕着船长奥立马，他们的生活快乐又刺激……啊，可爱的皮克敏……啊，可爱的皮克敏……”好了，请各位用我最痛恨的那首《蓝精灵》主题曲把上述文字哼唱一篇，然后跟随我英明神武的格格巫大人进入我神秘的后花园，在这里，我将翻开那30天的未公开日记，为大家一探这群该死的蓝精灵……哦，不对不对，是可爱的皮克敏们的故事……

注：以下日记均为真实记录，与一切真实团体、人物、事件有关，如有巧合，请自行理解-_-+

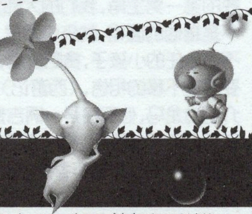
格格巫之未公开日记——Day 1

这年头，地球上掉下一个外星人的几率据说已经超过了天上掉馅饼的同期指标，虽说也很想和他们来段别致的第三类接触，但似乎他们有很多自己要操心的事……这不，今天刚掉在我格格巫后花园的那位Olimar船长心爱的宇宙飞船好像就出了什么问题，据前方记者阿滋猫的调查报道，这位来自Hocotate的Olimar船长的飞船已经“支离破碎”，并且船长本身似乎极为惧怕空气中的氧气成分，其生命维持装置也只剩下30天的运转天数（天知道阿滋猫从哪里搞来如此详细的报告……）。由于仍未弄清这位外星人同志有什么神秘的宇宙科技武器，因此我决定目前先按兵不动，准备任其自生自灭，运气好的话30天后还能来一顿外星人点心，嘿嘿-_-+不过看了阿滋猫的前方报道后有件事却让我很在意，据说自从奥立马船长到来之后，我神秘的后花园中竟突然出现了从未见到过的奇怪三脚“洋葱飞船”和细小的“胡萝卜星人”，好像奥立马把他们叫做Pikmin来着……算了算了，对付那群该死的蓝精灵就已经让我够头大了，奥立马也好，马立奥也好，就让我后花园的小宠物们去招待他们吧。

P.S.对了，要记得关照阿滋猫做好观察笔记，或许什么时候会派得上用处-_-+

阿滋猫之外星生物观察手记——Day 2

从今天开始主人分配给了我一个全新的任务——观察奥立马船长和Pikmin们在后花园中的秘密生活！窥探别人的隐私一向是我阿滋猫最热衷且拿手的活了，为此我还特地找出了珍藏已久的GAMECUBE牌望远镜和GAMECUBE牌窃听器这两大王牌特工器材。现在就让我把Pikmin的盘放入GC……错了，是拿好GC牌望远镜和戴好GC牌窃听器！嗯……观察画质和音响质量果然对得起GC这一顶尖品牌，镜头中看到的整个场景依然是那样的干净没有杂质，草地、树桩、石板的纹理，甚至Pikmin的构造看上去都那么地清晰，还有镜头中那水面的表现，真实地似乎就像能触摸到一样，不由地又让我想起前阵子偷看马立奥在海豚岛上度假时的热带湖泊，陶醉~~随着时间的推移和太阳西下，光源的强弱效果也完美地在镜头中表现了出来~啊，拥有GC牌望远镜地感觉真是好啊！（格格巫：严禁广告）对了，再让我试试GC望远镜的三段变焦功能，俯视功能正常，45度近景功能正常，45度远景功能正常。嘿嘿嘿，拥有此等神器，奥立马和Pikmin的私生活还不是尽收眼底。嗯？奥立马似乎还满喜欢音乐的嘛，不过我看他也就只有这两天有这心思放了，等到30天大限到头的时候肯定哭都来不及-_-+ 话说回来，这音乐听上去还真不怎么样，怎么总给人种懒洋洋的感觉，让人家好想睡觉……ZZZ……

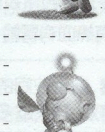


格格巫之未公开日记——Day 9

该死的阿滋猫，最近几天总是在观察奥立马和Pikmin的时候莫名其妙地睡着，难道是外星人的神秘科技使然？一定要小心。今天就把阿滋猫这些日子里断断续续收集的资料整理一下，反正我研究蓝精灵已经研究得烦了-_-+

1. 奥立马的初级研究

虽说是外星人，不过奥立马和最常见的异型什么的不同，体态非常迷你。根据阿滋猫的记录显示，他的身高和用来保存蓝精灵资料的那块GC牌记忆卡一样高，比最常见的PS牌记忆卡还要小掉一圈。奥立马头上有根类似天线状的装置，是专门用来配合哨音指挥Pikmin的。另外就攻击性而言，目前仅知其本体具有一定规模的杀伤力，未见携带大规模杀伤性武器（大幸-_-+）



2. Pikmin的初级研究

根据先前阿滋猫的描述，Pikmin外型酷似胡萝卜，不过就大小而言却是超超袖珍的，甚至比起船长奥立马还要小上一圈，就属性推断应该属于植物系之类的生物。在最初阶段只有红色的一种Pikmin出现，不过最近似乎又出现了黄色和蓝色这两个新品种的Pikmin，根据颜色的不同，三种Pikmin的特性也各不相同。红色的Pikmin非常Powerful，耐高温但是一近水就会消失。黄色的Pikmin长着一对像妖精似的长耳朵，可以随风飘到更高的高度，另外他们还拥有携带小型炸弹的特殊能力。蓝色的Pikmin和红色的相对，可以在水面上任意行走。

P.S.有一个现象需要特别注意，根据Pikmin头上叶子，花苞和花朵这三种不同的标记显示，Pikmin存在三个成长阶段，从能力来看也成逐渐递增关系，看样子扼杀他们的最佳时机在于叶子阶段，哼哼哼

3.奥立马的其他注意事项

奥立马的飞船从外观来看应该是受到了一定程度的撞击，其最主要的故障是失去了30个或重要（启动飞船用）或次要（装饰品）的零部件。这30个了零部件分别散落于后花园的各个角落，奥立马现在正在加紧收集中，不过能不能成功就要看他的运气和我的宠物们答不答应了，嘿嘿-_-+

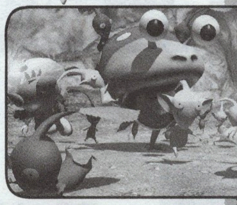
4.**Pikmin** 的其他注意事项

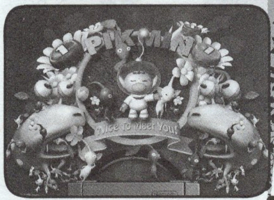
Pikmin 一般都躲在三脚高跷洋葱飞船中，听从于奥立马的指示行动。在奥立马的指挥下他们可以造桥，移动障碍物，搬运零件以及攻击我可爱的宠物们（怒！），不过如果他们在长时间内不接受指示的话就会变成懒散状态，这也许是他们的一个弱点，值得注意。另外，Pikmin 的繁殖方式也需要密切关注，他们是利用动植物的尸体来加工生产种子，具有惊人的繁殖能力，并且如果利用后花园中不同颜色的花朵，不同的 Pikmin 之间还能互相转换，比如把红色和蓝色的 Pikmin 仍进黄花中他们就会变成黄色的 Pikmin，至于具体原因则有待进一步研究。

好了好了，今天就先整理到这里，接下来是就寝时间，和蓝精灵斗了一天好困，唔啊……

阿滋猫之外星生物观察手记——*Day 16*

都是那些懒散悠闲的音乐，已经让我好几天在观察到一半时就昏昏欲睡了，错过了那么多场好戏真时不甘心啊！要知道 Pikmin 和后花园里生物们的战斗可比一直在电视里热播的 FQ（FF+DQ）连续剧好看多了，真搞不明白 FQ 剧中的怪物们在战斗时怎么会干等着男主角女一号上来砍他们的，要是我的话早就闪到一边，哪轮得到他们打到我啊-_-+还是我们后花园的宠物们聪明，知道和奥立马和 Pikmin 们同时行动，公平竞争。不过老实说奥立马和那帮子 Pikmin 还真不是盖的，冲上来就是 80、90 个一大帮，宠物们挡都不挡不住。其实我知道奥立马用的是什么战术，前两天我在和主人玩“星际争霸”的时候他用的就是这种战术，还美其名曰为：“蝗虫”战术，看来外星人也和主人一样不要脸，喜欢玩以多胜少这一套东西，可恶啊。话说回来，我们后花园的宠物们也不是那么好对付的，前几天还见主人培育了几个新品种，里面那个会飞的象鼻子怪我还是第一次见到呢，还有什么铁甲天牛，长腿四脚怪等等等等。真好奇他从哪里得来得的灵感培育出这些小宠物的，不过从另一方面可以显示出主人的想象力还是那么丰富，嘿嘿~啊，Pikmin 和长腿四脚怪对上了，奥立马船长啊奥立马船长，看你怎么办，要知道四脚怪的唯一弱点只在他身体中心的那个圆球上，并且这个秘密只有我和主人知道……什么！四脚怪竟然转眼就被打败了！好，铁甲天牛你给我上，只要通风口不被打到露出后背，你就是无敌的！……不可能，连天牛也败下阵来了！？蘑菇孢子怪的下盘弱点，空种象鼻子怪害怕来自侧身的攻击……哦，不！奥立马一定是高智力的外星种族，这些弱点连主人也是研究了好久才搞定的啊！嗯？慢着，铁甲天牛的身上似乎掉下来了个从没见过的的金属物品，好奇怪的现象，一定要马上向主人报告才行！

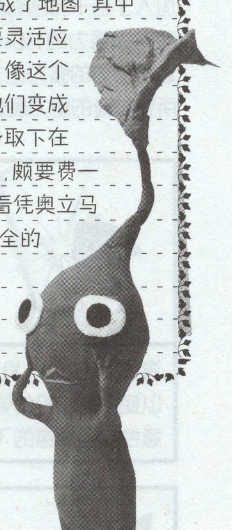




格格巫之未公开日记——*Day 23*

阿滋猫前两天和我提到我新培育的那些个宠物们在被奥立马和 Pikmin 打倒后身上有时会莫名其妙地掉下奇怪的金属物品，估计这些东西是奥立马船上的零件，宠物们大概是把他们当成玩具了。不过算算今天也应该是奥立马来到这个后花园的第 23 天了，不知道他收集了多少个零件了，但是从他每晚都从我窗前飞过的景象来看，我总觉得他的飞船一天比一天更像“飞船”了，该死，事情似乎在朝奥立马好的一面发展。但是我有件事搞不明白，奥立马为什么不在晚上也收集零件呢？这样速度不就会更快了吗？我推测唯一的可能性就是奥立马和 Pikmin 和我们拥有一样的作息时间，晚上需要睡觉（阿滋猫：主人，这好像是废话……）。另外就是他们害怕我那群每到晚上就会发飙的宠物们，要知道上次晚上那些宠物们吃了没能赶上飞船的 Pikmin 后可是念念不忘那种美味啊，嘿嘿-_-+

好了好了，切回正题，如果奥立马真的如我预料般能顺利地收集零件地话他一定拥有高精度的雷达探测装置，毕竟就他地体形来说后花园对来来说就像是片热带雨林，假使我能把这个东西搞到手的话，那些蓝精灵可就永远逃不出我的手掌心了啊，哇哈哈哈哈……咳咳，不好意思又跑题了，继续奥立马飞船零件的分析研究，阿滋猫通过功能强大的 GC 牌望远镜已经把零件大致散落的位置画成了地图，其中有些零件的散落位置还真是巧妙得紧呢，很多都需要灵活应用三种 Pikmin 的不同特性外加地形的运用才能取得，像这个零件就要先用蓝色 Pikmin 渡河，再利用这躲黄花把他们变成黄色的 Pikmin，接着利用他们的能被抛到高点的优势取下在高处的零件，然后再变回蓝色的 Pikmin，把零件运回去，颇要费一番周折。其他还有很多需要动脑才能拿到的零件，我看凭奥立马那么个小脑袋是肯定没希望再剩下的 7 天时间内收集全的了，高精度雷达一定会归我所有啦，哇哈哈哈哈……

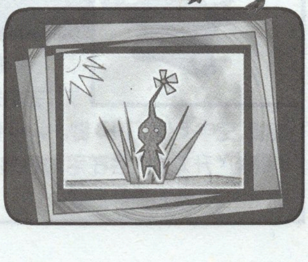


第 24 天，奥立马船长顺利收集齐了全部的 30 个零件，连同 3 艘装满了 Pikmin 的洋葱飞船离开了格格巫的后花园和这个蔚蓝色的星球。格格巫妄想取得外太空高科技雷达，从而抓捕蓝精灵的邪恶计划又一次落空了……

阿滋猫：喵，好无聊啊，好想再偷窥奥立马船长和 Pikmin 的私生活哦

收音机：这里是宇宙频道 Space Channel 5，现在向您播报实事新闻，我们的英雄 Olimar 船长自上次不幸迫降蓝星之后这次又一次飞船发生了事故，据说此次他的兄弟也一同前往……

“啊，讨厌的蓝精灵……啊，可爱的皮克敏……”格格巫的大屋内，收音机的播音声被难得的歌声淹没……



《蓝精灵外传》The End

基本操作篇

A键:跳跃,清版游戏不可少的重要操作,在拥有某些特殊能力的时候还能配合操作使出各种特定招式。

B键:吸气,卡比的招牌动作!本系列的灵魂系统也在于此,将敌人吸入口中后可以再次按下A健将敌人化作"星星"吐出去攻击,还可以按方向键的↓将敌人消化从而达到复制敌人特有能力的效果。

十字键·↑:可以让卡比吸进好多空气使自己飘起来。进门的动作键。

十字键·↓:下蹲,配合A或B键可以发出下铲动作,长按的话可以使屏幕下移看到原本看不见的地方。

十字键·→/←:连续输入两次便为跑步,跑动中配合A键可以发出冲刺攻击。

L键:长按为召唤星星将卡比带回迷宫入口。

R键:召唤同伴,每召唤一次会消耗一格电力。

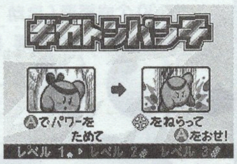
SELECT键:拥有能力的时候可以将该能力化作星星吐出来,使卡比还原为基本形态。

START键:系统菜单。

MINI游戏篇

MINI游戏是卡比系列的老规矩了,每一作都有几个轻松有趣的游戏给你在攻关劳累时放松放松。今集也不例外哦~

很简单的游戏,四只饥肠辘辘的小卡比守在桌子旁边瞪着那个盖着盖子的大盘子,这个小游戏需要你在盖子掀开的一瞬间按下B键将里面的苹果吸入口中吃掉!先吃满8个苹果为赢。呵呵,只有眼疾手快的卡比才能吃饱哦!



类似于"空手碎大石"的小游戏,一开始画面左上会有个力量槽,槽内的能量会以很快的速度向上涨,在涨到最高处时按键便可以蓄力,总共可以续三次力,之后在卡比落下的时候有一个准星,将移动准星对上石头上的准星便能将你续的力量完全发挥出来,最终比的是哪只卡比打出的裂缝深!

冲浪的竞速游戏,游戏只需用到一个A键,当卡比踏着的星星滑板冲上浪花的顶部时按下A键便可以跳的更远同时速度也会加快,好好利用超越一切的速度将对手甩在后面吧!

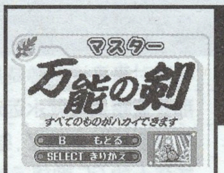
这是一个BOSS连续挑战的模式,也是卡比自上作就有的老传统了,不过今集的设定比较替玩家考虑,每过一个BOSS后都会有一个可以和同伴接吻共享能力的房间,在刚进入的时候可以随意选择任意能力。此模式的进入条件是故事模式达到100%的完成度。

全能力图鉴

卡比系列的灵魂就是复制敌人的特有能力,灵活运用各种奇特的能力去趟平重重关卡。

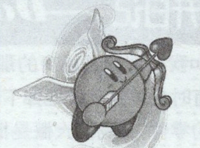
在今集中除了一些原有的经典能力以外还加入了若干特别有意思的新能力,其中不乏一些超级强力的,如:超级卡比,几乎囊括了所有近身能力的强力招式于一身!下面就让短笛将所有神奇的能力展现给各位了解一下吧!

万能之剑
万能の剣



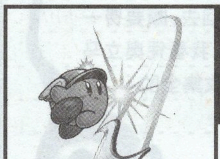
游戏最终关卡和通关一次以后才能得到的超级能力,之所以放在第一个来介绍,原因嘛,-_-+哼哼,给你一个加速通关的欲望动力,馋你一下~

安琪儿
エンジェル



可爱的小天使,能自由的在空中飞翔是它最大的优点。使用手上的弓箭攻击敌人,除了普通的B键攻击外还能按住B键来使用蓄力攻击,同时射出3支箭。

回旋镖手
カッター

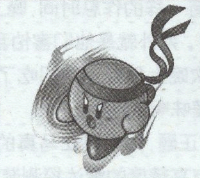


利用帽子上的回旋镖来攻击前方直线上的敌人,投出回旋镖之后按住B键可以使回旋镖投的更远。另外投出后还可以任意控制回旋镖的飞行方向的哦!

喷火卡比
ファイア

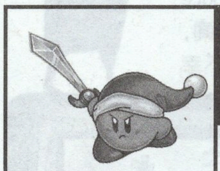
从口中喷出灼热的火焰来攻击敌人,若一直按住B键的话可以持续不断的向同一个方向喷火。除了攻击用外有些地方的导火索机关也是靠这种能力点燃的哦。

武斗家
ファイター



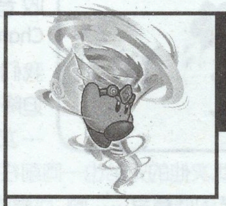
精通格斗技巧的能力,招式很多:B键连按、B键长按、↑+B键、→+B键、空中↓+B键。其中B键长按所发出的"波动拳"在只剩一格体力的时会提升威力。

剑士卡比
ソード



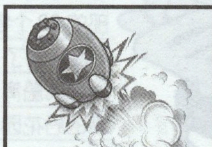
精通剑技的能力,主要招式有:B键连按、空中B键、↑+B键。↓+B键。其中↑+B键的"升龙剑"会在落地后追击一个波动剑气出去,强力推荐招式。

旋风卡比
トルネイド

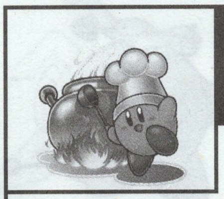


利用身体的高速旋转转出一股强劲的龙卷风包围自己整个身体,当变成龙卷风后可以控制方向,若是一直按着B键的话,卡比便会借着风力旋转上天哦!

火箭卡比
ミサイル

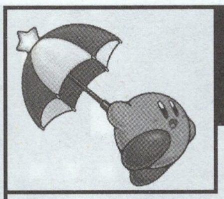


将自身变成一个火箭的能力,变身后可以控制它飞向任何目标,在飞行的过程中撞上任何东西都会爆炸,威力很大,一些大石块也都可以一击炸碎!



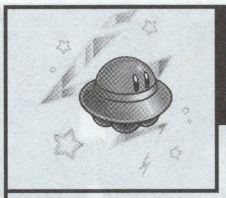
厨师卡比
コック

比较特别的特殊能力：将画面中的所有敌人都吸入大锅中烹饪！被吸入的敌人根据种类不同会变成恢复道具等相应“料理”。该能力获得后只可使用一次。



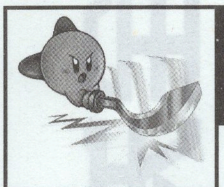
阳伞卡比
パラソル

战斗能力一般，偏重于行动实用性的能力。当从空中落下的时候会借助伞的反风力使下降的速度变慢，像树叶一样飘落，按住B键可以把伞当盾使用。



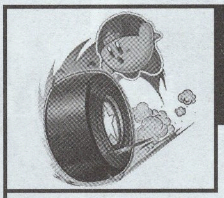
幽浮卡比
ユーフォー

变身成宇宙幽浮在空中自由的飞来飞去，单按B键可以发出像小丑卡比那样的鞭状烟火攻击，长按B键可以发出小型激光，激光可以蓄力。



超级卡比
スマブラ

同时拥有多种技巧的“超级”能力，拥有剑士卡比的剑技（↑+B键）、武斗家的格斗技（B键连按）、大锤卡比的木榔头（→+B键）和石头卡比的变身（↓+B键）。

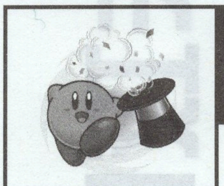


轮胎卡比
ホイール

变身成一个硕大的轮胎向前横冲直撞，在变成轮胎冲刺的时候可以用十字键的←和→来控制方向，也可以在冲刺途中起跳来躲避某些陷阱。

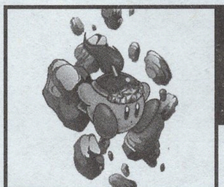
睡眠卡比
スリープ

比较搞笑的一种能力，使用该能力后就会戴上睡帽原地趴下立刻睡觉（大约5秒）！没有任何攻击力，不过在睡觉的时候是属于无敌状态的。



魔术师
マジック

和厨师卡比一样属于特殊能力，使用魔术变出各种对自己有利的能力，如把屏幕上的敌人变成恢复道具、1UP、自身无敌一会儿或者随机获得一种能力。

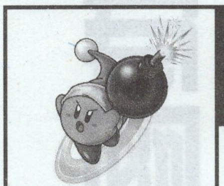


岩石卡比
ストーン

可以变身成一个岩石块，按B键变身后处于无敌状态，再次按B键恢复。在空中也能变身，可以靠变身后的无敌判定压垮处于下方的敌人。

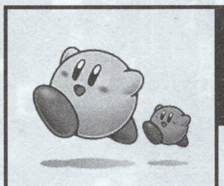
摔跤手
スロウ

使用投技来对付敌人，任何敌人都可以“吸”过来然后再摔出去，威力相当大！被摔出去的敌人也有攻击判定！可以当射出去的子弹用哦！



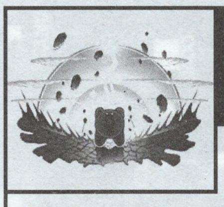
炸弹卡比
ボム

投掷炸弹来攻击敌人，威力较大，除了三方向抛物线式的投掷外取出炸弹后在冲刺跑动中投出的话炸弹便会沿直线向前飞行。也可放置在原地N秒后自动爆炸。



迷你卡比
ミニマム

变的很小的卡比，没有什么特殊的战斗能力，主要用来通过狭窄的通道或者是陷阱比较密集的地带。变身后经过一段时间自动恢复原大小。

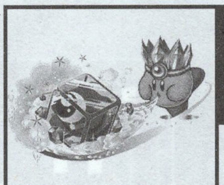


核弹卡比
クラッシュ

又是一个超强的特殊能力，按B键发动该能力后以自身为中心爆炸攻击全屏敌人！全部秒杀！也是只能使用一次的能力，比较遗憾的说……

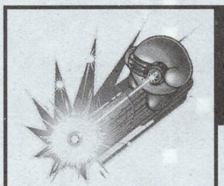
雷电卡比
スパーク

操纵电力的能力，按下B键后就像旋风卡比那样全身释放能力。虽然在发电时的卡比不能随意移动，但是其电力范围相当广，也算是弥补这个缺陷了吧。



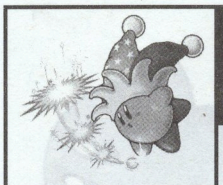
冷气卡比
アイス

和喷火卡比相反，喷出的是寒冷的冰气。可以将敌人冻成冰块，虽然范围不是十分的广但是被冻成冰块的敌人还可以当作子弹来撞出去攻击。



激光卡比
レーザー

从头上的激光发射器射出激光射线，除了攻击正前方的敌人外遇到斜坡的话还会反弹，所有攻击都属于贯穿攻击，在某些特定场景可以发挥出惊人的效果。



小丑卡比
ビーム

使用鞭状烟火来攻击敌人，攻击范围比较广，面前的上方和下方都可以攻击到，虽然这种能力不能开启任何一种机关，不过对付杂兵还是有不错的效果。

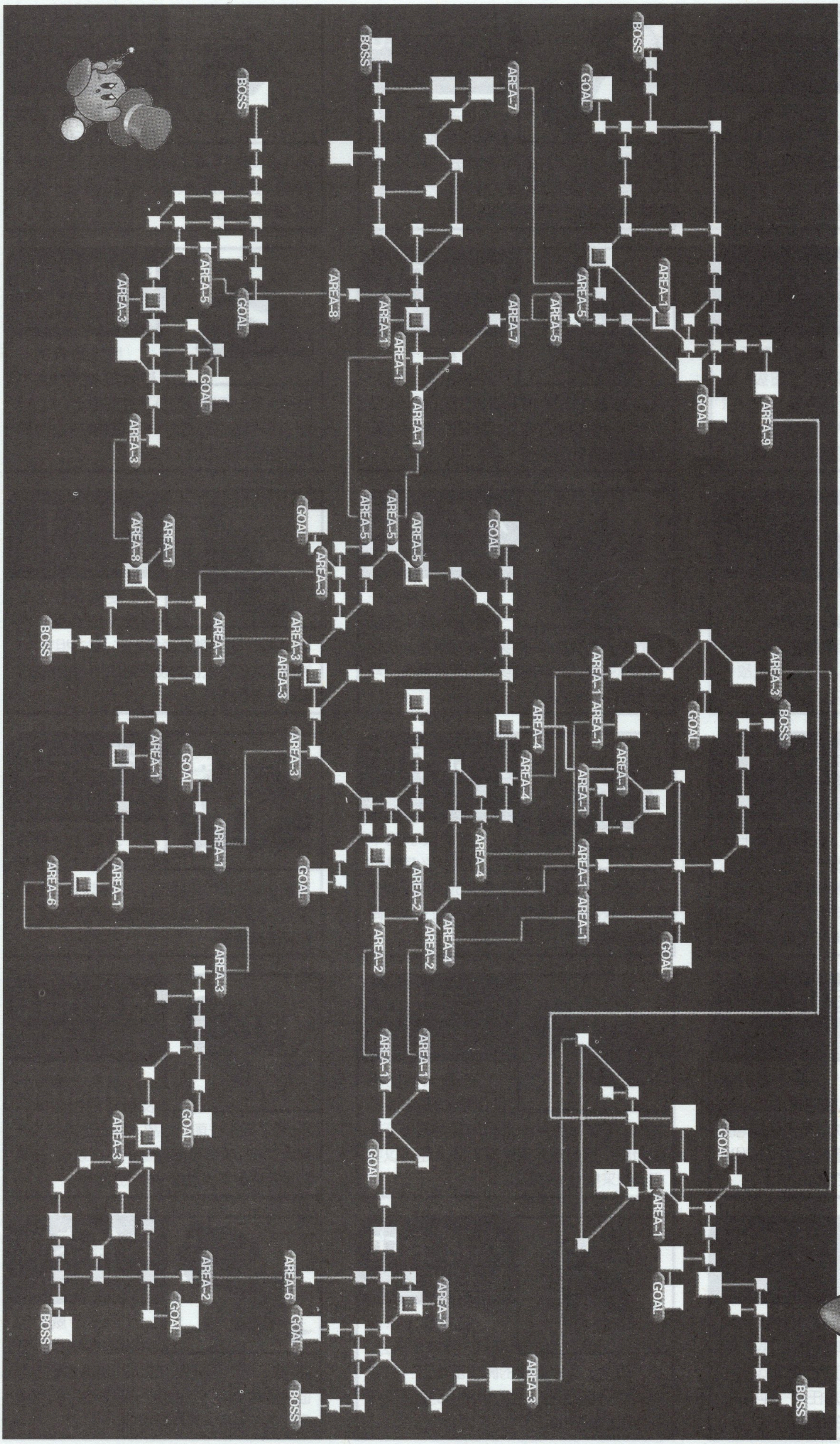
火球卡比
バーニング

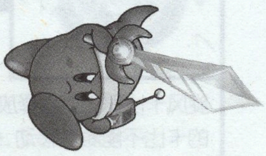
变身成火球像流星一样往前撞去，威力很大，包括连续的砖块都可以一气撞破。对一些冰系敌人和它们发出的冰系攻击都可以瞬间熔化。

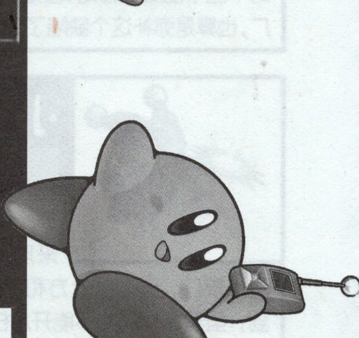
大锤卡比
ハンマー

用一个威力巨大的木榔头作为武器，除了可以直接攻击敌人还能通过锤击地面达到震动吸不了的巨石来开启机关，这个震动效果对敌人也同样有效。

全关卡攻略地图







才语游言

www.gameday.com.cn/bbs　fuxf@cbigroup.com

夏天又到了。

晴朗得一塌糊涂的蓝天，以及天上那个亮晃晃的圆盘子这样提醒着编辑部的每个人。

"热啊热啊……"短笛趴在桌子上有气没力的叫唤着，"没有食欲，没有斗志啊……开空调吧……"

"现在就受不了，7、8月的时候你怎么过？"DRAGON满脸汗珠的强撑着。

"我觉得今年比去年热耶……"

"热？"fei插嘴，"我不觉得啊，现在的温度还是可以忍受……哈湫！……的嘛……"

"住口，你这三十度还可以感冒的废柴母体！"

如果说有什么比闷热的天气更令人不爽的，相信就是在耳朵边上嗡嗡不停的蚊子。在众编眼里这玩意比苍蝇还万恶，稍不注意身上就多了几个红包，CLOUD已经一脸悲愤地预备用苍蝇拍发起究武神霸斩了。

牛蛙："奇怪，蚊子也不咬我……"

"你废话！谁见过蚊子去叮青蛙的？"

不过奇怪的是，最近这些蚊子的攻击力似乎比以前大了不少，叮一口下去至少三天不会消，可谓小型蚊式战斗机。记得去年的蚊子还没有这么猖狂，莫非是什么生化工厂飞出来的？——其实要出来您也该出来个可以咬我一口就变身的品种嘛，像蜘蛛侠里那样……

面对闷热众人可以心静自然凉，面对蚊子大家也可以来而聚歼之；但面对继续来袭的新敌人，众编最后还是败下阵来——那就是声音。

首先是来自7楼的某唱片公司（似乎是），每日就听一群有着浑厚嗓门的人在那里吊嗓子，从低八度吊到高八度，有时是民歌有时是通俗有时干脆就不晓得是唱的什么，偏生那录音棚隔音效果又实在不敢恭维，故而编辑们往往有幸成为一首新歌的头一批听众。

"哦哦哦~×&@÷+=%#~……"伴随着朝阳，新一轮嗓子就这样开始往上吊。

"他们到底唱的什么？"牛蛙困惑地问。

"别问我，阳春白雪不是我能理解的！"星辰回答。

"谁能概括一下这风格？"

"不知道……那天早上我还看见一群喇嘛念着佛号上楼去……"

"啊？！"

……

夕阳西下，楼上的歌声也终于告一段落，接下来登场的乃是高高在上的……直升机。

已经持续接近两个月，每天都会有一架直升机雷打不动的从我们头上飞过……并且盘旋，一圈一圈又一圈……从下午6点直到晚上11点，敢情这是和唱片公司商量好接班的？

轰轰轰轰，轰轰轰轰……直升机轰鸣着飞过去。

"您说这东西飞个把星期也就是了，这天天飞算什么啊？"

"大概是训练。"

"到郊外随便哪个山头飞也好啊！干吗非得在市区来回晃悠呢？"

"人家喜欢鸟瞰大城市的感觉，你怎么着吧！"

轰轰轰轰，轰轰轰轰……直升机又转了一圈回来，在夕阳的光辉中展示自己的英姿。

"为什么，要飞这么久呢？"

"飞行小时也是要累积的嘛。"

"就不能挑个我们没事的时候飞？"

"口胡，现在这个时候不正是大多数人没事的时间么？你当全世界都像我们这样熬夜啊？"

"也，也对哦……但确实好吵啊！"

"把耳机戴上好了。"

轰轰轰轰，轰轰轰轰……天色已经完全黑下来，只看得见直升机上一闪一闪的红光。天晓得这是它兜的多少个圈子。

"都这么晚了耶，还不休息啊？"

"大概是被我们的加班精神感动了，所以也要多飞一会儿表示敬意……"

"唔啊啊啊啊啊啊这样下去我完全没有灵感啊！谁借我个弹弓我去把它打下来！！"

"不用你动手吧，"有人指指窗外，星辰已经架好了机关炮。

……

周末。

fei舒服的伸了个懒腰："还是周末好，没有那些歌声，没有直升机……口胡，这蚊子安敢吸我的血！"

"是啊，还是这种环境舒服。"CLOUD表示同意，"不过戴着耳机的话，真的有点热。"

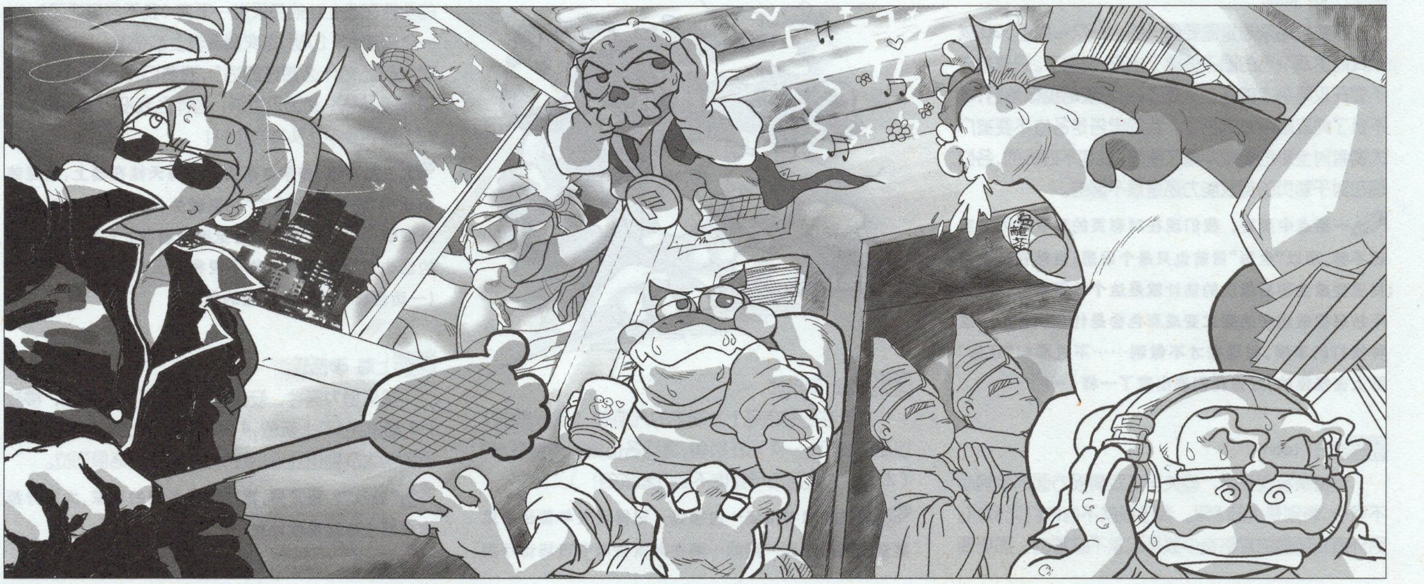
"你放首歌来转换心境如何？"

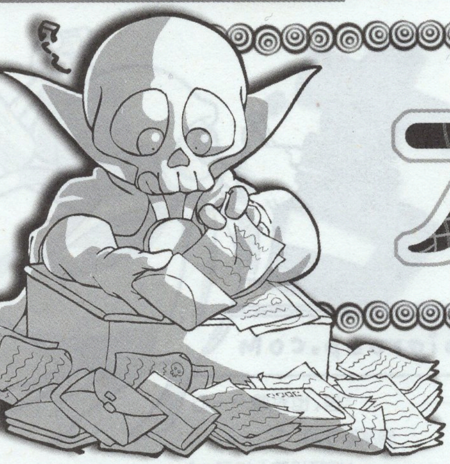
"放也听不见吧……"

"不要在网上聊天，做事！"DRAGON插嘴。

"喔……"两人很不爽的关闭了QQ——这是目前编辑部能沟通的唯一方式——把耳机戴得更严实一点，耳机里的音乐放得更大。尽管这样也没有收到什么效果，那微弱的声音很快就被淹没在嘈杂的声浪里。

编辑部的办公室此时充满了电钻凿穿墙壁的声音。楼上每周末例行的装修开始了。





才语邮局

“喂喂，快起来，起来看外面！”

“看……什么啊？”

刚刚熬了一个通宵，正在monkeyking家客厅呼呼大睡的fei被客厅主人兴奋的叫醒了，但显然脑袋还没有恢复神志：“什么和什么？”

“看外面！好大的雨！”

“……”fei呆了大概3秒钟，然后惨叫起来，“我靠，我才睡下去两个小时，你却让我看这种无聊东西？”

然后fei就看到了今年成都的第一场大雨，已经不是“倾盆大雨”能形容的了，面前落下的雨简直就像瀑布——而且是笼罩整个成都的瀑布，放眼望去目光所及都在白色的大雨之中——这个，现在应该是叫“暴雨”吧……

“怎样，很爽吧？”monkeyking还在兴奋。

“是啊，爽得很呢……”fei看着外面，一脸绝望，“我今天要怎么去上班呢……没有伞也没有雨具……”

所以啦，列位只要想想一个刚刚从水里捞出来的落汤鸡还要坐在这里回信，就应该可以体谅这次贫嘴不多的原因吧……

上海 钟炜

做纯攻略杂志是需要勇气的，从这一点上，GD就从其他游戏杂志的圈子里跳了出来，脱俗了。只是希望不要在攻略杂志的路上又还了俗，把攻略越做越俗，才不负了纯攻略杂志的名字。我的忠告是各位不要被广大读者对全彩的要求冲昏了头脑。说句不好听的，各位现在对于彩页的驾驭能力还是很不够的。

一语点中要害，我们现在对彩页的驾驭能力确实还不够，所以“全彩”目前也只是个设想，当然在各个栏目里变成全彩后最次的估计就是这个才语游言，诸位不妨想像就现在的版式变成彩色会是什么模样……这种挨打的事情，我现在才不做咧……不过那句“还俗”听上去怪怪的，好像我们都出家了一样……

南宁 Leen

坚持宗旨固然好，但关于游戏情报方面的事情也不可少，特别是大陆PS2。我压根就不信你们无资料。另外贵刊所登的攻略有少数是玩家不感冒的，那更要用其他大家所关心的新闻来弥补。GBA新作也不少，但在贵刊上连影子都看不到，闷。贵刊攻略质量在我看来是无可挑剔，但一款游戏隐藏要素多多，而我在刊上却没看到，毕竟要研究透一款大作，一个月是不够的。

其实我一直在想，人家厂商用几个月乃至几年时间，花费上百万做出的游戏，希望玩家能靠这个游戏玩上个把月甚至更久，结果我们拿到手里用几天时间就把它给通关，并且写出攻略，之后就把盘丢进盘盒不管……这样会不会对他们太不尊重了……至少制作者看到我们的工作情景会恨不得把我们掐死吧？大陆PS2嘛，他们一开始的初衷也没什么错，放弃穷困的“核心玩家”去抓有钱的“非玩家”，但中途似乎是出了什么问题，现在的销量唉唉不提也罢。看看今年的第二届CHINAJOY上会有什么改进吧（微×看着SONY在大陆的惨状比自己在日本的情况还惨，会不会心里平衡点？）。

四川崇州 刘浩东

关于DRAGON兄的失眠，何不买那本“罗莉塔”来看，相信DRAGON看着看着就会睡着的！实在不行就寄几张火辣照片给你，然后你看啊看啊然后你就会因失血过多而强制睡着；考虑到您是一头龙，我也收集了些母恐龙发情的照片……

……哥哥，您这是在逆天么……（DRAGON咆哮：“口胡，真是龙族不发威你当我是蜥蜴！太伤我自尊了！快来尝尝我的终极火焰~！！”星辰等人死命阻止中）此地已不可久留！（躲开天上掉下的陨石）这位读者，速速交出你所说的火辣照片，我包你全身而退（背后一只巨大的龙脚踩下，地上传来什么东西碎裂的声音）……

成都 周奇炜

最近在旧书市场上发现老的几期书（改版后的）以超惊喜价——2元在销售，请问各位编辑有何感想？（本人认为是对市场宣传不到位造成的！）

成都的旧书市场一向很强，记得我去年曾经看见某杂志刚出不到一周的一期在九眼桥旧书市场论斤卖……我还曾经从那里用2块钱购得《基督山伯爵》一本哪——大仲马的书和我们同价啊（旁人：“你到底得意什么？”）。玩笑归玩笑，以后还会加大宣传力度的。

合肥 常礼明

我没记错的话，5月27日是超级机械人大战MX的发售日吧？以前游戏日在机战攻略这方面一直都是最强的，希望这次也不要令我这个机战fans失望！至少要50页以上！一定要彩页！

没记错的话，有段时间我们在网上被戏称为“机战日”……放心吧，这次的攻略，肯定同样是强到逆天的哦~（星辰摩拳擦掌中……）

重庆 黄思渊

一万八千多次！一万八千多次！要不要我抓来fei的头挂在墙上让他每天说一千次“我不再废话了”，说一年再放他？口胡，每次调查表上都是同一个问题“您对我们还有什么想说的话”，浪费口水，看我跳D+站C+前A+MAX·逆天灭世杀！为什么我没中奖！重新抽啊！抽到我中了头奖为止！！！

主意不错，如果你家有一个每天挂在墙上，嘴里喃喃念叨“我不再废话了”的骷髅头，想来是个很不错的装饰呢……不过你会不会觉得像唐僧？你要是那么烦的话也可以不写嘛，你不说我怎么知道你不想写呢？（一边说着一边化成天边的星星）

上海 李云江

虽然身为男性，但我喜欢樱花系列的游戏，樱战1-3都是在PC上玩的，4代在DC上玩过，虽然5和这次的樱大战物语还没玩过，但我觉得攻略很到位。

“虽然”？我觉得，喜欢樱战系列的玩家，大部分都本来就应该是男性才对……

德阳 Philing

卖了《游戏日》半年了，我记得她每一次带给我的快乐。然而我只能痛心地说一声：抱歉，再见。因为我以后可能会很少写信了，虽然我会一直坚持购买《游戏日》的。为什么？首先我只是一个读者非玩家，对杂志角度的不同决定了我对你们不可能有什么帮助。况且编辑也不希望收到如同废纸般的回函卡而浪费时间。其次，为什么我是非玩家？这与我的家有关，曾经对一个叫 SQUALL-LH 的家伙写的《穷》颇有同感。虽然渴望，但这些同我太过遥远。但我不会认命，所以我只有努力。我承认我不是非常棒的学生，但我要考一所非常棒的大学。我已经高二，时间不允许我后悔。《游戏日》是我的动力，我会改变我的未来。一句陈腔滥调：知识改变命运。以后如果我成功，我便会让《游戏日》发挥它最大的价值：实用。我现在已经开始发奋，并且相信自己。为自己为未来。

就到这儿吧，和《游戏日》在一起的日子，我很开心。离开《游戏日》，我会更加努力。

PS：以后我还是会写信的，虽然不会这么频繁。所以有一个小的要求——希望编辑不会把我从读者编号中删掉。

呃呃，我说，不用这么凄风苦雨吧？上期就说过了啦，这次再重复一遍：学业始终是第一，玩物丧志绝对不是我们玩游戏的目的！——这也是避免让游戏成为玩物丧志的现场反面教育工具的最好办法。只要到了能理直气壮说出“没错，我玩游戏，但对我学习有影响么？”的地步，也就快大功告成了。为了自己的理想，努力吧……至于那个 LH，似乎不适合作为学习的对象（LH 在空中浮云一般飘过，“喂喂，稿子！”fei 跳起来抓，没抓住），咱们还是做好学生吧……PS：读者编号要是删除你并且换成别人的话，不少人的编号都要动了；不换人的话，这号码删除了有啥意义？所以放心吧，号码不会删的。以后有空也请来看看，这里永远欢迎所有的读者。

上海 陈文雯

我是冲着这期那张光田康典的 CD 买的……^_^因为喜欢他的音乐！记得高一时有买过一期《数字化用户》，那时送的是块鼠标垫，介绍的是 PC 网络，想不到 3 年多过去，也有了家用游戏机的版块啦！

啊啊，真是老读者啊……3 年前俺们还没改版成游戏杂志呢！目前编辑部的成员也基本上都还不在这里呢！老前辈啊，请多指教啊……（旁人：“对女读者一口一个‘老’字，也不怕天谴么……”）

沈阳 徐嘉骏

这两次的 CD 开始没人动静了，游戏原声脱离了游戏根本没法听，没有游戏歌曲，加动漫歌曲也行啊！《游戏日》的 CD 最没意义的东西，还不如换点海报、扇子、垫板之类的赠品。别说，CD 还能当镜子照。

不会啊，我还是觉得光田康典啊战国无双啊这些音乐挺有意思的嘛……其他赠品也在考虑送，关键词：“创意”“成本”“受欢迎度”，时机成熟时我们会送很有趣的东西哟！PS：CD 也可以用来玩医生游戏哟……

合肥 黄山云

希望杂志的封面更醒目一点，这样我才不至于在书摊上找半天才发现你们的书——中心思想嘛，就是封面一定要有美女，哈哈！！

嗯嗯，我就想问问，您觉得我们这期封面怎样啊？作者在我们威胁下把图中人物减少了一半的盔甲……

浙江温岭 谢小健

你们的赠品不要老是 CD 一张，应该换一换，比如：现在夏天到了，有些人手会出汗，去拿手柄感觉就不舒服，希望能推出一套手柄保护服，掌机也可以推一套嘛。每期送一样，直到送完为止。还有希望能送一套 NGC 上面那种盖子可以换的东西，卡通一点的比较好一点。

……为什么我脑海里浮现出的是一只 PS2 手柄穿着防化服的样子？

北京 汪宏青

杂志绝对不要恢复原定价！我是穷学生，你们要是涨了我就只有自杀，然后炸掉编辑部，还要不买《游戏日》让你们都没得吃！！

提醒您一下，您威胁我们的步骤好象反了……

山西晋中 梁衡

我是第一次看到也是买你们的书，看到里面有几个编辑的名字似曾相识，想请问一下你们是否就是以前北京某游戏杂志的编辑？如果是的话我就算找到组织了。还有，封面的图很好看，但我以前都没看到过，请问是在哪里找的？

DRAGON、星辰、CLOUD 等人回答：“嗯，没错，我们就是那‘某杂志’的前编辑……”封面的图你以前当然没看过啦，我们每期的封面都是专门让人原创的喔！

成都 晨樱露雪

那个……那个传说中的郑歆……难道就是这回漫展上我询问组织情况时“嗯……”“啊……”“这个……那个……”了半天最后冒一句“不清楚”的长发辫子男？就是那个跳上舞台叫着“请桌子上椅子上的各位同志先下地”的耍宝男？就是那个和我们历史老师长得巨像的拖着死鱼眼操着普通话的公路一匹男？

“原来这就是我在漫展上的形象？”郑歆满眼含泪站在窗前，“做人要厚道啊……”背后是编辑部全员狂笑打滚中……PS：漫展第一天，当某人“跳上舞台叫着‘请桌子上椅子上的各位同志先下地’……”的时候，我就站在舞台边上，所以我作证这位读者的形容是百分之百没有水分的。

南京 杨存

我还有个问题，可能在编辑们眼里很可笑，但我确实不明白，希望能告诉我。《战国无双》的服部半藏剧本里“上田城潜入”那关，为什么越打敌人越多，是不是有什么窍门啊？另外我在其他书上看到半藏还有个外号叫“枪之半藏”，为什么游戏里非要他用镰刀呢？

其实，小田原城那一关里服部半藏的任务既然是“潜入”，当然就不能随意杀人啦，要静静地、悄悄地潜入，打枪的不要（请参考 MGS）。首先在不被发现的情况下去偷听每一个房间，等某个特定房间里对话完毕，进去拿了道具走人即可。至于那把锁镰应该是 KOEI 为保证武器多样性而设计的吧……毕竟日本的武器并不多，哪像中国十八般兵器？顺便一提“枪之半藏”是指德川家的另一个家臣渡边守纲，不要弄混了哦。

乐山 兰璐璐

那个新来的牛蛙同志，你有点责任心好不好？！看看你的 353 帝国攻略 P63 关于吕布吕大叔的资料！移动和跳跃都是 A？！你的孙尚香的移动和跳跃也是 A，你不会说在游戏时吕大帅追得上小香香的速度吧？什么，你的追得上，一定用了金手指！虽然号称三国第一猛将，也不用这样强化吧？或者你想告诉我人物的能力资料是“裸体”状态下的，吕大帅穿上一身盔甲再加拿上重达 30 公斤的鬼神后就走不动了？以前 353 的攻略中也出现过吕大帅移动满点的错误。P71 上的“处点”是 what？应该是“据点”吧？或是翻译过来就是“处点”？那也该“人性化”一点（现在不都提倡这个吗），翻为“据点”吧！既信又达的说，是不？下次再出类似错误，小心把你红烧了！（放蛇来咬你丫的！）

下面是那只牛蛙的回答：三国无双并不像战国无双里把移动力具体数据化了，打个比方说，移动力数据在“80-90”的武将都用 A 表示，所以两个移动力同是“A”的武将并不表示移动力一定相同。游戏中就是用的“处点”这个词，为了使玩家能够直接与游戏对照，所以用的“处点”。（fei：“你怎么回答得像在那里念经一样……兰读者请不要客气，关门放蛇吧。”）

北京 程敏

因为高考临近，所以我也和众位编辑们一样在熬夜，但每次都是熬到一、两点就不行了，发困，肚子饿，精力不集中……请问各位熬夜高人都有什么好主意？

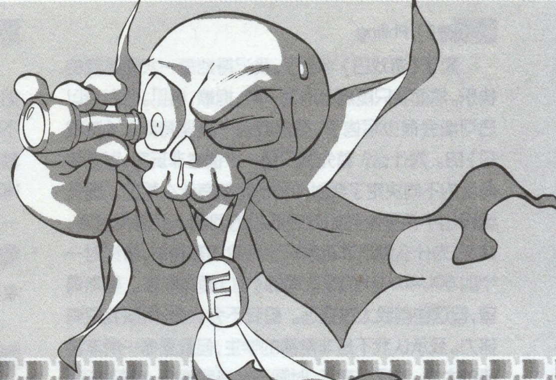
这个，估计您要找我们问经验也不一定能用得上……例如每晚 11 点多出去买夜宵是肯定的，一般都是在附近超市买点方便面啊花生啊蛋糕啊饮料啊……不过有一次突然想吃快餐，于是 fei、短笛、星辰等人打车冲进市中心（我们那一带没有快餐）的 M 当劳提了一堆东西，回来路上看到 K 德基，一干人大模大样提着“M”字样的口袋就进去了，星辰甚至在里面若无其事的吃完了一袋鸡腿……晚间工作的时候不时聊天也是振奋精神的法子之一，至于您的发困，我估计是平时生活太有规律了，放心，熬着熬着就习惯了……

宁波 hacks

E3 开始了！PSP 万岁！SONY 是王道！PSP 是王道！NDS 太难看了……你们说对不对？

这几天在网上各个论坛上看的结果，支持 PSP 和支持 NDS 的人已经形成了截然对立的两大阵营，两边口水砖头飞舞满天煞是好看，弄得比 SONY 和老任自己还要激动——大可不必吧？实践是检验真理的唯一标准，等主机和游戏真的发售了再看吧~至于编辑部对这两款机种的看法，大家请往后翻一页。

业界情报局

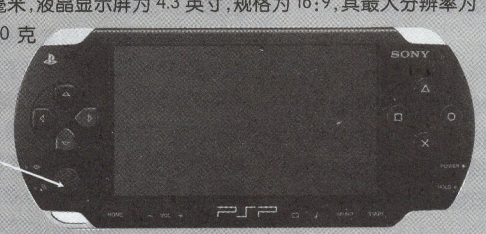


虽说是专业攻略杂志，但面对 E3 这样的盛会还是无法做到熟视无睹，所以这次的情报局，还是很正常的扩到了……两页哦！（自己都觉得没什么说服力……）这次 E3 上其实真正有价值的新闻，就集中在 SONY 和任天堂推出的两款新掌机 PSP 和 NDS 上，现在就让我们来看看这两个“新人”的表现。

PSP 发言：我们才是时尚

大家好，我呢就是 SONY 的新掌机 PSP 了，初到贵地先打个招呼，自报家门：机体尺寸为 170×74×23 毫米，液晶显示屏为 4.3 英寸，规格为 16：9，其最大分辨率为 480×272，重量为 260 克

大家注意左边方向键下面那个圆圆的东西，这个是摇杆。



中央处理器为 MIPS4000，工作频率为 333MHz，主内存为 32MB，此外还内置了 4MB DRAM。新品图形处理器配备了 2MB 显存，像素填充率为 66400 万像素/秒，渲染率则为 3300 个多边形/秒……采用全新的游戏格式，其游戏将被录制到一种名为 UMD 的盘片中，该种盘片的容量为 1.8GB，盘内的数据将受安全保护，PSP 本身也有产品 ID，系统还受到 128 位 AES 编密码保护。可谓万无一失也~

软件支持方面，目前已经宣布投我一票的厂商包括 ATLUS、BANDAI、BANPRESTO、CAPCOM、EA、元气、HUDSON、KOEI、KONAMINAMCO、SAMMY、SEGA、SNK PLAYMORE、SQUARE-ENIX、TAITO、TECMO 等知名人士，在此多谢大家支持（拱拳）。

大家不要以为我得的这些票是象征性的，他们给小子我的第一批支援后盾就很猛喔！GT 赛车、山脊赛车、真·三国无双、蜘蛛人、MGS、恶魔战士、街头 NBA、街头 NFL、极品飞车、永恒传说、星之海洋、捉猴……这些以前都不可能出现在一款掌机上的名字现在都是我的了！而且大家来看这些公布的画面！（掀衣服，场外口哨）

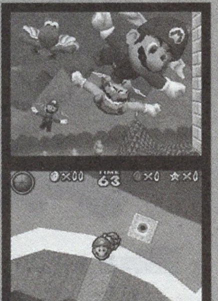
效果粉强的吧，其中如真三国无双、MGS、永恒传说等游戏的品质可说已经全面超越了我的老前辈 PS，所以都有人怀疑我是否真的是一款掌机啦哇哈哈哈……可以说单从画面来看，我已经先赢了一步！

NDS 发言：我们胜在创意

观众朋友大家好，我是来自任天堂的新掌机 NDS，在这里我也不妨明确的说，我就是老板派来做为和 PSP 抗衡的新人。或许我的样子不如 PSP 讨巧，但俗话说饭菜好不好吃了才知道，我是重在内涵胜在创意，大家都知道我的公司在掌机市场上雄霸多时就是靠的创意，而这次我们的创意，就是新颖的“双屏幕”构思！

所谓的“双屏幕”，是指好像翻盖手机似的双 LCD 屏幕。我 NDS 能屈能伸，是可以折叠的，打开之后机体两侧都是屏幕，喏，如果上面的屏幕要进行游戏的话（脱上衣，场外口哨），而下屏则是触摸式的操作（作欲脱裤子状，被保安制止）。

在画面表现方面大家不用被 PSP 唬住，我 NDS 照样搭载了高度图像引擎，可以以 60 帧运行 N64 游戏，甚至可以实现雾化与卡通渲染效果；至于传统强项“通信功能”方面，这次可以达到最大 16 台同时联机，通信范围达到 9 米哟！此外联机游戏只需一个人有 NDS 游戏，其它人只要单有主机即可——是不是很经济啊？



触摸屏上附有耐久度高的保护罩，用手指或压感笔接触屏幕来实现对游戏的控制。当然也可以上下屏连成一个单屏，而使用旁边的方向键和按钮来控制。大家来看这个细节（再度欲脱裤子，被保安制止，只有使用现场投影讲解），注意，在触摸屏上可以和部分游戏内的人物实现真正的互动，例如把手指放在屏幕上和里面的皮卡丘“握手”，甚至可以扯扯皮卡丘的腮之类。这只是互动的一方面，相信以后各厂商会有更好的利用方法。

啊，说到厂商，目前宣我也请到了诸如 BANDAI、CAPCOM、EA、HADSON、KOEI、KONAMI、NAMCO、SEGA、SQUARE-ENIX、TECMO、UBI 等大佬，而像《蜘蛛侠 2》、《龙珠 Z》、《红侠乔伊》、《逆转裁判》、《极品飞车》、《真三国无双》、《钻头小子》、《FF 水晶编年史》、《DQ 怪物篇》和《怪物农场》这些著名游戏也同样会在 NDS 登场，当然本公司的《口袋妖怪》、《MARIO》等老牌强者也毫无疑问会替我撑腰，喔对了，最后告诉大家令人惊喜的消息，NDS 可以兼容 GBA 卡带！

反方任×堂：PSP 同学这次的亮相确实非常成功，你看他 的几个 POSE 是很炫的啦，我也不由得想起了当年 PS2 发表之时的震动。但正式推出的游戏和当初公布时的样子毕竟不是一回事，再烂电影的片花也是精彩无比——想想 PS2 最初公开画面时那种惊世骇俗的“即时演算”效果吧，所以说 PSP 就算机能真能达到那效果也不是每个厂商都能做出来，对不对啊 PSP 同学？

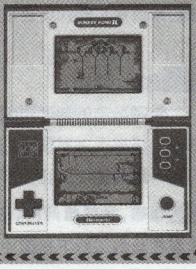
其次，作为一款掌机……哎你是掌机没错吧？，其 260 克约合大约半斤多一些的重量，对于掌机来说未免胖了点（“胖什么，才半本游戏日的重量呢！”台下有人喊）。耗电量问题也不能忽视，虽然有外设电源，但已经背离了掌机“方便”的阶级本质。尤其是电源和主机一样大的时候，同志们想想这带在身上外出是啥样？脖子上挂 PSP，腰上别着 UMD 盘和电池，这是人体炸弹式的装扮……再次，SONY 一直不公布 PSP 的价格，会不会先让大家接受这个主机，再发个离谱的价格？不厚道啊。

最后还有一个问题，UMD 盘的大小并非通用格式，要想生产的话必须要有专门生产线，如果“某些”商人不下血本，PSP 在“某些”地区的普及就是天方夜谭哪。

反方×尼发言：桀桀桀，这次任天堂的新机种照例是不注重外表的典型，比起 PSP 那充满现代意识的造型，那忧郁的眼神，唏嘘的胡茬子……NDS 看上去更像那种地摊上的俄罗斯方块机。这种东西的外型，恐怕也只有任氏的忠实 fans 才会喝彩吧？做为掌机来说，NDS 的造型未免太“厚重”了吧？还敢说 PSP 太重，好像自己就正常一样。而且说什么双屏幕创意，来，大家看这个图……这个是老任 20 年前的东西，会不会很眼熟啊大家？而且搞笑的是任天堂还宣布，这样“并非 NDS 的最终形象”，嘿嘿，外型都没确定的主机？是临时赶工出来的吧？

文曲星？不，是合上的 NDS

NDS 另一个问题则是软件商的支持，目前各厂家对 NDS 的热情并不比对 PSP 来得高涨，显然都在观望。而且 GBASP 才推出 1 年多，现在出新掌机是不是太急？莫非就是为了影响 GBASP，NDS 才做成这土鳖样？NDS 你是死在自己人手上的，冤啊……



不管主机性能如何,如果没有优秀的游戏来支持,那就都是——废话呀!做装饰用的价值还不如一只茶杯……不过今年的 E3,老实说我们并没有看到什么特别有创新意识的游戏,厂商们大多是推出老牌子的续作,在极大调动该系列 fans 积极性的同时,似乎完全忽视了新作品的重要性。总的来说这次 E3 在游戏方面给我们的惊喜并不多,看来真正的战争,要等到秋天的东京电玩展。

FINAL FANTASY XII

虽然 FF12 已经宣布延期发售,在 E3 的 S-E 展台上还是提供了 FF12 的试玩,当中包括一名新角色——Dalmaska 王国的 36 岁将军 Basch,在游戏中以不明原因行刺国王,被称为叛国者,并在试玩版里和主角并肩战斗,看来这极有可能就是 FF12 里的第六名同伴——第五名是少女庞内萝(パンネロ),传说是主角真正的女友……而游戏里人物在动作、表情方面的表现力素质极高,这点也更加深了大家的期待。

似乎比那位公主还要顺眼的新角色庞内萝

试玩的部分可感受被称为 ADB 的全新战斗系统(Active Dimension Battle),平时行动时可用 R3 变更视点,场景和战斗之间没有转换,直接在地图上展开,而战斗进行过程中玩家可以随意移动角色,与 FF11 的设计很像。战斗指令仍是菜单式,敌我双方不再分排站立,战斗中用不同的"Gambits"的指令控制同伴阵型。比较新颖的是战斗中远处的敌人可能突然加入战斗进行增援。而战斗中敌我下达指令的时候,与敌人之间会出现一条弧线,以此来辨认相互行动的对象。但据有试玩的人表示 FF12 做得很像网络游戏,莫非松野玩 FF11 玩多了?

METAL GEAR SOLID 3

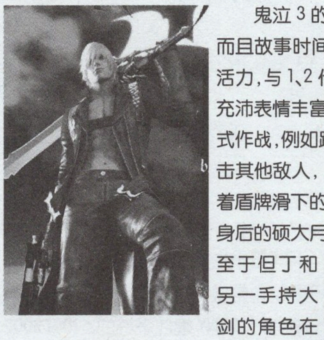
我们永远不知道小岛秀夫在想什么。就像 MGS2 的宣传片里他巧妙的隐藏了雷电让大家大跌眼镜一样,MGS3 的宣传片除了让大家更加期待游戏本身之外,对这游戏的故事设定更是一团雾水,如果他的目的就是要大家完全迷惑在故事情节里的话,那么他显然是成功了。在据说时间设定在"20 世纪 60 年代"的 MGS3 里(游戏里也确实出现了"1961"的字幕),我们看到了什么?看到的是主角在阵地上对抗着连 21 世纪初都没有的单兵飞行器;看到手上闪着电光,可以一拳把墙壁击穿,外表类似生化里追踪者的敌方角色;看到一个直升机编队运载着一台巨大的机体在空中飞过,而下面森林里重伤的主角望着这一幕,朝空中伸出手,喃喃念道:"METAL……GAER……"……

大家注意到没有我一直没有提主角的名字,因为在看了这么多超现实的东西后,我已经不知道究竟是传说中的 BIG BOSS 在战斗还是超越时空回到过去的 SANKE 在战斗;年轻时代的左轮就像一个小丑,主角则被一个神秘然而衣着暴露的女子数次轻易放倒,更被那个酷似追踪者的敌人打得血流满面……而 KONAMI 也证实 MGS3 会网络化……小岛秀夫大爷,您到底想让 MGS3 变成什么样的故事?

这是一个 COSPLAY 的年代

鬼泣 3 和生化危机 4 是本次 E3 上 CAPCOM 最受期待的作品,而在整体素质上也确实表现出了大作的实力,但不知为何,游戏里总会出现令人觉得眼熟的场景……

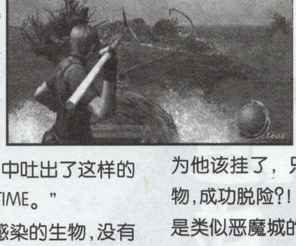
鬼泣 3·经典耍酷镜头再现



鬼泣 3 的演示完全是但丁个人秀。华丽,确实华丽,而且故事时间设定在 1 代之前的鬼泣 3 里但丁显得更有活力,与 1、2 代那个沉默的男人相比,鬼泣 3 的但丁精力充沛表情丰富,整个演示过程里他都在不停的用炫目的招式作战,例如踩着一个敌人很嚣张的在地上滑行并同时攻击其他敌人,这一幕颇似指环王 2 里某精灵从城墙上踩着盾牌滑下的 POSE;而但丁自城楼上跃下的场景配合着身后的硕大月亮只能让我回忆起一个叫阿鲁卡多的家伙;至于但丁和另一手持大剑的角色在雨中对峙的一幕,则让人想起《黑客帝国 3·矩阵革命》最后 NEO 和 SMITH 的对战……

生化危机 4·恐怖电影?

生化 4 讲述的是和之前无关的新故事,除了那个叫 leon 的家伙。浣熊镇事件 6 年后,为了救助总统的女儿,leon 来到了一个村子,当他把要找的人照片递给一名村民时,得到的回答是对方的攻击……有一个青年男子做为新角色出现,而宣传片最后就是他和 leon 举枪指向门外,口中吐出了这样的台词:"OK,I'S GAME TIME。"



没有看到被病毒感染的生物,没有看到如前几代那样黑暗压抑的街道,这次展示在我们面前的是血腥战争,而 leon 甚至可以使用手雷和狙击枪。做为 3D 恐怖 AVG 代表的生化系列,现在的路线似乎已经脱离了当初的目标。

这次的生化 4 简直成了一个游戏和电影的大杂烩,当一个硕大山怪破门而入时,所有人一起笑起来:"这是指环王么?"还有类似电影"惊声尖叫"里的黑衣人以及尼斯湖水怪。最离谱的一幕是 leon 被巨大的怪物捏在手中,只听咔嚓一声,大家都以为他该挂了,只见 leon 用刀奋力扎向怪物,成功脱险?!宣传片里最后出现的场景是类似恶魔城的城堡,而 leon 也正如恶魔城主角那样在吊灯和楼梯间跳跃着……

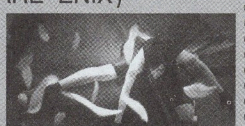
CAPCOM,我记得这是个恐怖游戏,而不是那部名叫《恐怖电影》的搞笑片……

其他

看来空间又不够了,接下来让我们关注一下其他游戏。

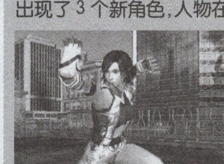
FF7 电影版(SQUARE-ENIX)

这个是我们的 Tifa?怎么那么像 Riona……



铁拳 5(NAMCO)

出现了 3 个新角色,人物在画面中比例似乎更大了。



女子摔角(KONAMI)

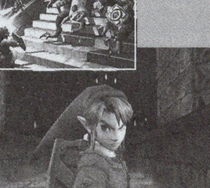
莫非 TECMO 的 DOA 路线才是王道?这种画面分明比 DOA 还过分哪……

DOAonline(TECMO)

这是正宗的 DOA 系列新作

塞尔达传说(任天堂)

正常比例版的 NGC 塞尔达传说,林克真是英姿那个飒爽。



光环 2(微软)

XBOX 上的大作续集,表现依旧非常的抢眼

GT 赛车 4(SCE)

这画面简直强得可怕……PS2 真的可以达到这种效果?

青春的律动

玉置成实

"玉置成实？" fei 抹着脸上的水珠——刚在外面的水龙头洗了个脸回来，"男的吧？"

"很遗憾，女的。只有 14 岁的小姑娘。" 星辰正在塞着耳机准备听什么。

"女的？我不遗憾啊，虽然比较遗憾那个年龄……" fei 走到星辰旁边，"哟喝，MTV？这女的是谁啊？"

"玉置成实啊。"

"哦……什么？玉置成实？" fei 指着屏幕上那个跳动的身影，"你说她 14 岁？！"

"没错，14，如假包换的初中生。"

"我靠，现在的小女生都……发育成这样了？" fei 擦擦口水，"人类的进化也太快了吧？"

"嘿嘿，被吓着了吧？" 星辰坏笑，"瞧那身材！14 岁耶！"

"14 岁的脸，18 岁的身材啊……" CLOUD 不知什么时候也加入了坏笑的阵容，"不错，确实不错。"

"青春的气息，真好……"

"喂喂我说你们！" 星辰突然反应过来，"你们到底有没有在听她唱歌？！"

玉置成实（Tamaki Nami）

出生地：和歌山县

生日：1988 年 6 月 1 日

（"喂喂星辰你不是说她 14 岁吗？""没错啊，她拍那 MTV 的时候就是 14 岁。"）

血液型：O 型

兴趣：唱歌，跳舞

特长：弹钢琴

玉置成实是近来在日本人气窜升极快的女歌手，1988 年 6 月 1 日出生，自幼就向往当一名歌手，3 岁即开始学芭蕾舞和钢琴，11 岁的时候进入舞蹈学校（不要以为是很久以前的事情，1999 年而已），其在歌舞方面的表演天赋很快引起了关注，并于 2001 年参加了 SONY 唱片举办的"2001'2002 SONY MUSIC AUDITION"活动，时年 13 岁的玉置成实以一首"Survivor"被 SONY 唱片录用。2002 年 10 月，玉置成实在动画片《机动战士 GUNDAM seed》担任主题歌的演唱，并排名排行榜第三，让不少人开始关注这个小姑娘，而在次年 4 月 23 日，她的出道单曲"Believe"发售，出色的舞蹈和歌唱令所有人眼前一亮，该曲也在排行榜上以黑马姿态位居第五名。而在其后推出的一系列专辑也同样拥有相当好的口碑，可说她的前途现在是一片光明。

作为只有 14、5 岁的一个无名少女开始的星路历程，玉置成实的成功被认为是非常少有的现象，她也由此成为万千少男少女所向往的目标。出道才 1 周年的她，想必在今后很长一段时间里，都会以那美妙的青春舞姿和充满活力的歌声伴随着我们吧？

目录

1.Eternal Voice

2.Believe

3.day by day

4.Complete

5.Be Positive <光の中で輝いて>

6.NEVER STOP MY HEART-君という奇迹に-

7.Shining Star ☆忘れないから☆

8.Realize

9.Naked

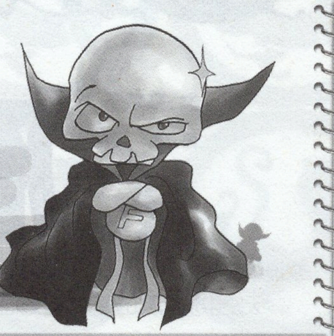
10.Destiny

11.明日の君

12.Prayer

13.Believe-Evidence01 Mix-

电玩监督台



五一到了,大家有没有去买什么自己心仪的东西?还是那句话,招子放亮,小心奸商。这次先不进行例行的揭批(好像批来批去也就那几家……),看本监督台特别奉献的内幕访谈一篇,大家看看能从里面获取什么情报~

特别奉献·电玩监督台之无间道版

在和几个朋友闲聊时无意得知,其中一人以前居然就是游戏店的伙计,刚洗手不干没多久,问及工作情况时,此君一脸竖线:"黑,真黑啊!"于是眼珠一转,以一顿午饭为诱饵将其骗上钩来:"给我说说你当时的情况吧?""没问题啊!"

fei:那么,开始。按照惯例还是要了解一下你当年在游戏店的情况——是什么时候去的那家店?

×君:……我算算看,2003年春天的时候。当时是因为朋友的关系,也和老板挺熟的,需要帮忙就过去了。

fei:是做什么工作?

×君:买碟和机器,和来买东西的人臭贫。没人的时候就玩游戏做演示……在没去之前觉得在那里买的东西,和老板熟价格和质量都没什么问题……实际上……

fei:看来是专宰生人?

×君:生客宰的还不算狠,半生熟是最惨的,熟透了也没什么可宰的,基本就放过。偶尔下下杀手。

fei:买游戏软件的时候也可以宰么?

×君:能啊,新盘回来价格都会上抬的,那会一张PS2新游戏要10块吧,比进价都翻了2、3倍了。

fei:就是说现在的价格还算让利哦?

×君:废话,现在6块一张一样有赚。你以为卖几台翻新机就能养活一家店?

fei:那么利润大概是多少呢?

×君:进价偶们是看不到滴,只能估算当时至少一张碟能赚5-6块,哪天心情好送个DVD盒子,少赚几毛钱。

fei:相比之下,买机器反而还算坑得少么?

×君:只是相对比较,多久才能卖一台机器啊?等买一台机器赚钱,卖碟早就赚多一倍出来了。碟那种东西可是每天出啊,所谓的"薄利"多销。

fei:如果顾客想砍价,用什么法子比较容易砍?

×君:碟的价格不好砍。一个地区的价格比较固定。不过可以试试如果老板卖你6块的话"爬哦!刚才在那边才卖我5块。"这样。

fei:再说到主机。翻新机现象应该还是很普遍的吧。

×君:某些地方买台新SFC估计都比买到新PS2容易。就算是新机器,换光头换手柄换线,还是能吃不少。

fei:口胡,我倒想收一台全新的SFC或者SS……那么以PS2为例,就是说基本上要买到新机是不可能的了?

×君:除非你国外带。不过最新型号的机器是有可能的。

fei:新机器为什么要换光头手柄呢?

×君:哥哥~你知道一只PS2光头多少钱吗?? 收台旧机器连1000块都不到,一只新光头接近500呢。手柄机器原装的单卖200左右,一只组装的才十几二十块。

fei:然后呢?拆新光头下来,换旧光头上去?然后拆下来的部件就单卖了?那么要怎样防止自己买台翻新机呢?

×君:当场看着改机比直接买改好的保险型高些,现在翻新最多的就是型号39001,几乎全是。所以如果可能的话最好不要买老型号的机器。

fei:好吧,现在假设我就是一个啥都不懂,兜里揣着两三千大元的人,想来买机器,朝你们咨询……"PS2现在什么机器最好啊?"

×君:39001啊~兼容性最好的机器。

fei:哦,那是什么啊,什么盘都能读吗?

×君:恩,当然了,而且稳定。最新的50006直读太不稳定了,说不定就烧了

fei:那帮我拿一台看看……你们这里都是新机器吧?

×君:肯定是,都有第一次开机画面的。

fei:暂停——你刚才说了,都是翻新机,那这"第一次开机画面"是哪里来的?

×君:小人只是打杂的,这些偶们可接触不到。不过机器绝对是翻新的。

fei:那顾客有何方法能揭穿呢?

×君:只要那丫还能比较顺当的读碟,你还真没办法……对了,对一下机身和包装上的编号也行,不过现在好象也没什么用了。

fei:那么稳妥办法就是不买39001?

×君:看情况了,其他型号又不是说就没有翻新机。

fei:那么,要如何才能保证买到的不是翻新机?

×君:国外带吧

fei:……还有法子么?

×君:……运气算吗?

fei:已经黑暗到这个地步了吗

×君:嘿嘿,GBA和SP都在翻,你说呢?如果能和BOSS建立起比较好的关系,兴许他能给你弄台新机器。

fei:就是说,要被宰上一段时间先?

×君:差不多,干脆直接要翻新机还能便宜点。

fei:这样买回来的机器,一般能用多久?

×君:看翻的情况了,一般说PS2的寿命是最短的。本来就不长命再翻一下,最多1年多一点时间。如果你运气差到一个地步,半年估计就完。XB和NGC比较皮实,只要不头上冒黑气,就当是新的吧……

fei:不少人买了机器还要带改的……

×君:废话,除非是发烧级FANS,谁能只玩Z版啊。

fei:改的时候要注意的问题又有哪些呢?

×君:注意BOSS给你直读芯片是什么型号,看着现场改。改完了要马上实验读碟是否流畅,特别是D9的。

fei:继续装白痴:说要"现场看着改",可是怎么看呢?

×君:看开封的时候,封条是不是以前开过的,注意看看机器内有没有灰尘之类的。PS2别名吸尘器,只要是用过的,想清理干净还是比较困难的。

fei:那他们动手开改的时候,有什么要注意的没?

×君:眼睛放尖点,最好不要离开改机的地方,小心狸猫换太子。如果不守着的话,这个时候你的光头是最危险的。换主板的都见过……

fei:如何才能知道改机顺利?试盘有什么注意要点?

×君:现在PS2游戏就CD,D5和D9。每种碟都试试,还是能找到几张特别难读的碟来考机。不过类似锅盖的碟还是扔了吧,你就是送去SONY都读不出来。

fei:锅盖?

×君:没见过??来,我教你。拿起你面前的任何一张碟,将碟面紧贴你的运动鞋,将鞋擦干净后,锅盖碟诞生。

fei:一般会出问题,而老板又能搪塞过去的情况是哪些?就是那种当场看上去有点不对劲,但老板时常会用各种理由打发掉,但回去之后发现确实有问题的。

×君:如果读不出碟的话,就说直读装的有点问题,再调一下直到读碟为止。还有就是不读D9,"这批盘有问题,等几天到版本好点的就可以了。"要是看到对方纯小白,最高谱就是上次一台翻新机不读盘,"机器还没预热呢,烧一会就好了。"自己都不知道怎么笑了……

fei:那么,如果还是中了招,搬回家才发现有问题,这时拿回去的话老板还会认帐么?

×君:如果比较严重也还是要认,要是小毛病的话。"卖了那么多台,你运气还真不好。我帮你看看吧。"拖到他给你承诺的保修期限,嘿嘿,掏腰包吧。说不准这个期间,机器里面又变了不少。

fei:有没有翻脸不认的?

×君:你想认就认不想认就翻脸

fei:邮购方面呢?

×君:这个没接触到。没印象。都是老板一个人处理的。从不让我们接手看,发过去的是什么货可以想像.

fei:还有哪些注意情况?

×君:你去店里买张游戏海报要多少钱?

fei:2块钱总要吧。

×君:2块钱能买回也店里海报的一半多。

fei:……都是去批发市场拿的吗?

×君:这个可是我去进的,5块钱能买回好几十张。

fei:下次帮我进点,我要贴宿舍……还有什么,继续说。

×君:差不多了吧。对了,手办模型这些东西在国内买不到,想买的话只能去店里认宰……当是给路费了。

fei:……哦……好吧,作为结束语,再说点什么?

×君:记得作为报答的饭哦,我就这几天过来领。

fei:……(默默拖入黑名单)

记住,出来混,迟早要还的……

文：莱莱子

图：茫

雁出塞北

翻开中国地图，秦长城自西向东，横亘华夏发源的黄河流域。在这个巨大"几"字型河流的第三个弯角，长城内墙阳方口往东，恒山山脉的北方，座落着绵延700公里的雁门山。著名的北岳仿佛上下五千年来发生在这片广袤大地上无数史诗和传奇的纲领，而夏屋，雁门，勾注则皆属分章。战国时赵无恤之姊磨笄夫人在夏屋山呼天而自戕，山海经中记载着"天造神为"勾注山的传说，两山之间便是我们的目的地，也是这个故事的出发点——雁门。

"鸿雁出塞北，乃在无人乡。举翅万馀里，行止自成行。"

《山海经·海内西经》载"雁门山，雁出其间"。不知曹操在写下这首《却东西门行》时，是否刚放下其子曹彰大败乌桓无臣氏的那一封捷报？亦或念及赵国李牧，先秦蒙恬，西汉卫青在那里抵御匈奴入侵，几番征战，累累白骨，忍不住怀古感幽？

正如那里的许多名胜都带着"雁"字一样，令人无法不想到深秋长空中的队队哀鸿，和揉杂了血锈气味的凛冽朔风。

刀光剑影，金戈铁马。在此处，汉与匈奴，晋与鲜卑，隋唐与突厥，宋与契丹，蒙古与金，明与鞑靼，两千年来长城上的烽火竟未尝熄灭。当地民谣言"雁门关外野人家，不植桑榆不种麻。百里并非枣梨树，三春那得桃杏花"，不能怪住人懒惰，实在是无奈何那狼烟蒙故垛，战火照戍营啊。

多希望我能借一把神力，挥手抹去塞北的黄砂，亘古的征尘；将时间还原到公元188年的早春。那时尚是清晨，雁门山下马邑郡城外几十里处，一个骑马的少年彷徨的徘徊着。天空中，一行大雁齐齐向南飞去，偶尔发出两三声嘹亮悠长的鸣叫。

他姓聂，西汉名贾聂壹的后人，本是马邑的一个郡吏。因为与人结仇，现在只好东躲西藏。昨天晚上，父母托人给他送来包袱盘缠，说仇家实在追得紧，叫他不要回去了。但是这里毕竟是自己熟悉的故土啊，说走就走么？天下之大，何处才有我立身之所呢？

少年抬眼望向边塞如洗的碧空，觉得自己仿佛一只孤雁。茫茫苍穹，正静静等待着他的一双翅膀。

二十八年之后，在与这里远隔千山万水的地方，他发出的一声如惊雷咆哮般的怒吼，经过千载风云变换，依然在我们的耳边隐隐回响：

"大汉荡寇将军张辽在此，东吴鼠辈谁敢接战?!"

天空中没有翼的痕迹，但是他已经飞过。

历史是知道了结局的故事。我们也同样知道这个日后以张辽之名传世的少年，当时一定会选择离开。

不久，他以从事的身份出现在并州刺史丁原帐中，并引兵进京见大司马何进去了。何进死于宦党之乱，董卓继丁原之后死在吕布的方天戟下，后者则被董的余党李傕郭汜打出了长安，带着张辽开始东奔西走。文远戎马生涯的第一个十年，这样短短几句就已讲完。

首先对张辽产生重大影响的人，应该是他曾经不离不弃的吕布。那时代还不能被称为"三国"，连群雄逐鹿的鏖战也才刚刚开始。来自"天西北角"的吕奉先，其骁勇犷悍的本性象一片混沌中耀眼的火炬，无疑与同样在古来征战地长大的张辽，不知不觉的产生呼应。人中第一啊，吕布具备的沙场魅力，几乎可用光彩夺目来形容。以主将的武力和胆色而自豪，是从古到今战士们的常规心理。他就象轰鸣的战鼓和长啸的号角般，使身边的人士气倍增。不奇怪张辽会拜倒在这个人脚下，吕布毕竟也算改写过历史，虽然只有一次。但是连德高望重的司徒王允当时都不能看得更远，我们又怎能对年轻的张辽要求太多。

可他毕竟是与众不同的。我一直在想，为何演义中他和关羽对峙小沛时，会因为对方一句"公仪表不俗，何以失身于贼"而沉吟不语？罗贯中埋下这个伏笔，大约是要给他的白门楼之降打点基础。可我更关心的，是张辽本身的心事——他应该已经开始醒来了。能够冷静的观察周围的风云变幻，可能就是从那时起，逐渐成为主宰文远其人最重要的性格特征之一。

如果说支持吕布之勇的，是他血液中不绝于缕的兽性本色，也正是这样此人才"不肯详思"，大张大狂；而张辽则奇妙的拥有一种摈弃所谓人事，纯粹对於形势作出判断的犀利眼光。若干年后他屯兵长社，军中忽然有谋反者起事，半夜失火，兵士们开始骚动。张辽却很镇定的对左右说："一军怎么可能全部造反？必定是有人故意惑乱军心。"於是传令各帐安坐，自己带领亲兵数十人在营地中守卫。结果首谋很快被擒，短暂的叛乱宣告结束。

在演义里，谋反者被写成太史慈派来的奸细，而张辽将计就计把他给骗进城来，一顿乱箭射死了年仅四十一岁的太史慈。与吕布同是边地人，张辽的身体里除了勇敢，大概还有遗传自商人祖先的特别智慧。毕竟聂壹曾经发动"马邑之谋"诱敌匈奴，也是弦高一流的人物。

不管怎样，他决不是仅仅因为白门楼上曹操亲手松绑，"解衣衣之"，就这样决定弃暗投明。当他的膝头为孟德弯曲的时候，吕布怒骂刘备的吼叫声正消失在远处。张辽选择了曹操，历史选择了张辽。那时他二十八岁，孤雁的羽翅开始退去，雄鹰的利爪尖喙初露锋芒。

孙子云：兵乃诡道。一个"诡"字，突出了许多游离于军队物质实力之外的决胜因素。何谓"诡"？——利而诱之，乱而取之，实而备之，强而避之，怒而扰之，卑而骄之，佚而劳之，亲而离之——言蔽之，便是"攻心术"。

从记载下来的史实中看，张辽无疑具备出色的心理战才华。他在这方面第一次峥嵘出头是官渡之战后，和夏侯渊在东海围攻昌豨时。

双方曾僵持数月不下，曹军粮草已尽，众将都认为只有退兵一途。大帐中忽然响起张辽清朗的声音："毋须退兵！"

“为什么？”夏侯渊不解的问。

“明天我孤身去见昌烯，晓以利害，他一定会投降。”

众人嗤鼻而笑。围攻数月了，他要是想降，为何早不降？凭你这裨将几句好话，就能啃下那硬骨头不成？

事实上，第二天张辽前去邀昌烯说话时，对方果然下山来了。寒暄一番之后，两人居然径直往三公山昌家而去。张辽在那里拜会了对手的家人，归来时，身后跟了带着降表的昌烯。

“数日以来，昌烯都从山上仔细观察着我，而且其军队的攻势也一天不如一天。必定是他已经动摇，所以才无心力战。这时如果好言利诱，应该可以轻易将其劝降。”面对夏侯渊，甚至还有曹操迷惑的目光，张辽解释道。

孟德暗喜，却依旧板起脸来责怪他：“莽然只身前去敌阵，这难道是大将所为吗？”其实心里也早清楚带多了人只会打草惊蛇。张辽的回答则完全体现了“心理战”对己的一面：“我凭主公四海皆知的威名前去，他必不敢加害。”

——敢於孤身会敌，在武将中并不稀罕。我只为如此细腻的洞察力和参悟人心的智慧而赞叹。至於那三言两语便给曹操带上一顶高帽子的小手腕，则完全预兆了日后下邳城外说关羽的一幕。

这便是距离白门楼之降十年后的张辽。如果我们把他的军旅生涯划分成三个部分：第一个是追随吕布颠簸流离的十年，第二个是为曹操统一北方而战的十年，那么此时此刻，文远正踏入他人生最后却最辉煌的十五年。于史书中熠熠闪亮的张辽事迹，几乎全部发生在这十五年间。从这里开始，陈寿停止了诸如“数有战功，迁XX将军”之类的絮叨，开始描述他的言行举止。终於——不再是用想象——我们可以依稀看见一个活生生的张辽了。

可是那第二个十年间到底发生了什么？我几乎找不到任何有关的资料，只有演义里他偶尔闪现的身影出没。猜测，只好最后一次猜测：

如果是猛帅激发了张辽的勇武，那么就是明主擦亮了张辽的眼睛。为将之智、信、仁、勇、严，在其成长中逐渐融合，最后出现在我们眼前的才是一位集大成的千古名将。

公元207年夏，文远三十八岁，随曹操远赴柳城，剿灭袁绍二子。那里是茫茫塞北大漠，秋季渐至，干燥寒冷，行军途中二百多里没有水源，不得不凿地三十余丈为井，杀死数千匹战马为食。曹操在病弱的郭嘉鼓励下，打消了知难而退的念头，舍弃辎重，轻骑自卢龙口横跨长城，经汉代辽西官道，突袭位於渤海边的柳城。

这是曹操戎马一生中最为凶险的一役，在经历千辛万苦，终於成功抵达之时仍险些功亏一篑：当来到距离柳城还有一百多里的白狼山下，蹋顿王的军队突然出现。这时曹军长途跋涉，已十分疲惫，而且数量亦不占上风，士气顿时显得低靡，曹操也有些手足无措。张辽见状，知道绝不能让对手看出破绽，立刻要求主动出击。曹操被他的豪气激励，便把主帅的大旗交给他，命其为先锋。

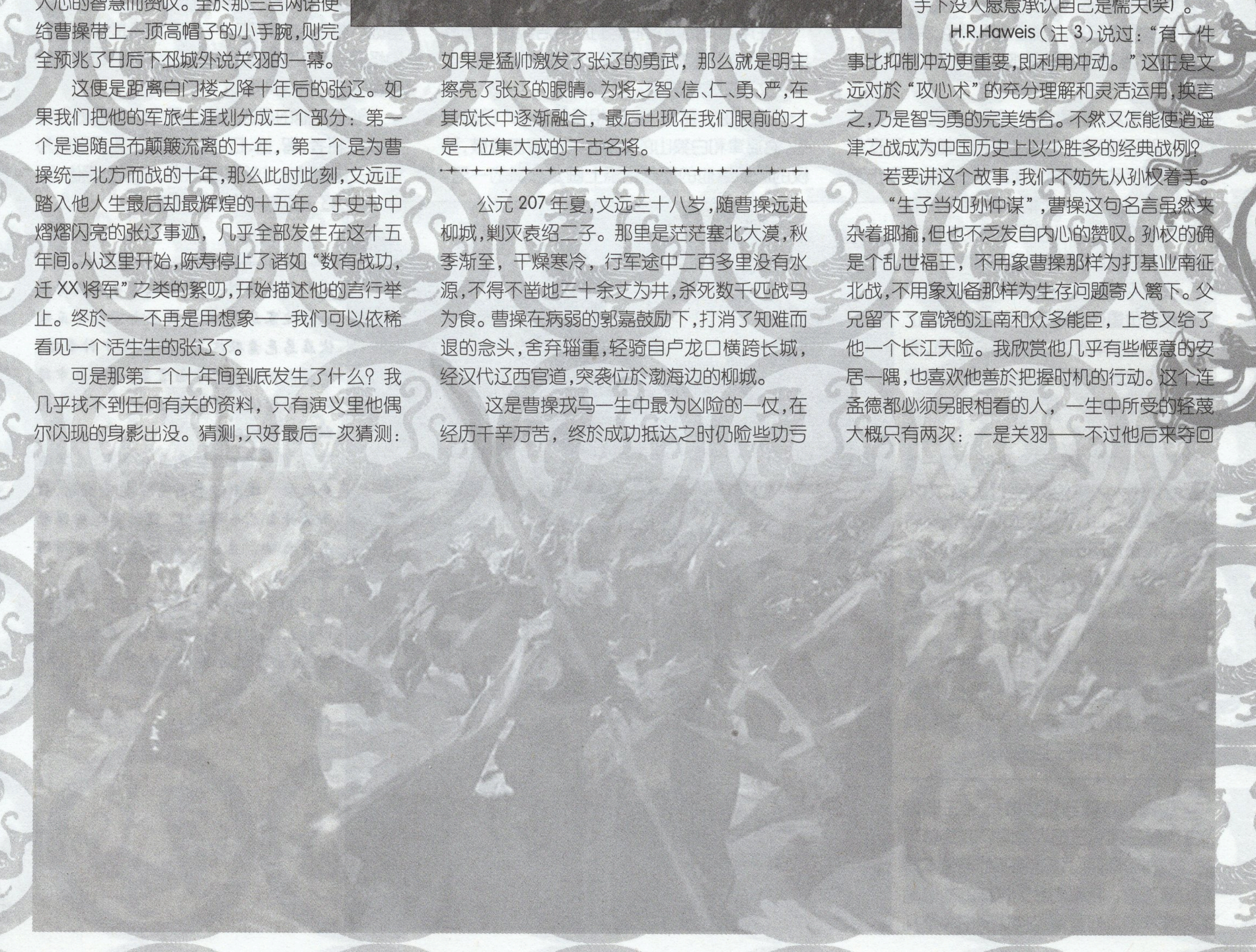
张辽引军登高，发现敌人队伍不整，遂当机立断，一骑当先冲下山来，直插单于的中军而去。乌桓兵团阵势大崩，蹋顿王被张辽一刀斩于马下，余者皆畏他势如破竹的气势，纷纷请降。至此，传奇式的远征乌桓之战才算大获全胜。

如果对八年后著名的逍遥津之役有所了解的话，此时各位必定看出两者之间异曲同工之妙。我不单单说那一个被文远诠释得淋漓尽致的“勇”字。他的冲阵不是在逞匹夫之能，而是以武将的方式，控制一军士气。正如他当年平陈兰梅成之乱时，率军攻打天柱山，因山势险峻，道路狭窄，诸将皆畏惧敌人偷袭不敢前进，又是张辽征袍先卷头先昂，引鞭遥指山巅道：“这就是一对一的战斗，只有勇者才能得胜！”相信他手下没人愿意承认自己是懦夫(笑)。

H.R.Haweis（注3）说过：“有一件事比抑制冲动更重要，即利用冲动。”这正是文远对於“攻心术”的充分理解和灵活运用，换言之，乃是智与勇的完美结合。不然又怎能使逍遥津之战成为中国历史上以少胜多的经典战例？

若要讲这个故事，我们不妨先从孙权着手。

“生子当如孙仲谋”，曹操这句名言虽然夹杂着揶揄，但也不乏发自内心的赞叹。孙权的确是个乱世福王，不用象曹操那样为打基业南征北战，不用象刘备那样为生存问题寄人篱下。父兄留下了富饶的江南和众多能臣，上苍又给了他一个长江天险。我欣赏他几乎有些惬意的安居一隅，也喜欢他善於把握时机的行动。这个连孟德都必须另眼相看的人，一生中所受的轻蔑大概只有两次：一是关羽——不过他后来夺回



荆州，还砍得对方项上人头，早还以颜色了；二，便是张辽。

公元 215 年，孙权趁曹操与张鲁交战之际，亲率大军直扑合肥。此战东吴可谓精锐尽出，不仅有十万兵马对区区七千守军，而且凌统，甘宁，吕蒙，徐盛等一干名将全部到齐。孙权料定曹操主力远在汉中，救援不及，且去年吕蒙攻下邻近的皖城，合肥已遭孤立，真可谓形势大好。他对於取得合肥，把战线向北推进，信心十足。

当孙权来到合肥城外东北角的逍遥津渡口时，张辽正带领连夜从七千人里招募到的八百勇士恭候大驾。“大军压境，居然还敢分兵出战！”远远望见，孙权立刻哂笑道。

就在此刻，张辽突然使出其最得意的“冲阵”绝招：趁对手立足不稳，率八百死士迎面扑来，势如猛虎下山。东吴兵猝不及防，竟然被立斩二将，杀数十人，让他一路披靡冲到中军！

孙权顿时大吃一惊，拨马逃到附近的丘陵上面。左右也慌了手脚，不敢出战，只得用长戟把主公团团围在核心。

“孙权懦夫，敢和张文远一决胜负吗?！”张辽在山下高声叱道。还没等这边想出回嘴的词儿来，他一拍座骑跃上小丘，挥戟掠倒孙权的卫士。血光四溢，赤雨飘散，孙权真真切切的嗅到了兵器的寒腥——张辽的戟尖呼啸而来，幸好被凌统死死挡下，会合随后赶来的甘宁一道逐渐将曹军围困起来。张辽全无惧色，突破重围，却又因部下呼唤而再回敌阵，正是“出入如无人之境”！

首战失利，吴军士气一堕千丈，加上疾病流行，孙权无奈只得在围城十多日后撤兵。张辽登高发现对手动向，立即出城，与李典乐进率步骑突袭过去。此时孙权大军去远，手下只剩吕蒙、蒋钦、凌统及甘宁等将加千馀士兵，形势顿时变得比初战更加紧急。

我不用再赘述凌统怎样在保护孙权的时候身负重伤，潘璋怎样斩士卒阻止逃兵，陈武怎样战死，甘宁怎样中箭，而孙权本人被追赶得几乎走投无路，竟然同刘备马跃檀溪一样，跳过小师桥才“驰驱而去”。

用演义中的经典名言来说，这一战“杀得江南人人害怕，闻张辽大名，小儿也不敢夜啼”。止小儿不敢夜啼么?此后张辽全权负责东部战区，直到七年后他于江都任上病逝。仅仅在去世前大破吴将吕范一战，几乎正是为了验证孙权的那一句“张辽虽病，不可当也”。

——我仿佛能够看见那双碧眼中深深的敬畏。逍遥津的怒吼，一如张辽的铁戟曾经掠过孙权身边尺寸之处，在吴侯的余生也一直缭绕于他的耳畔。

中国人能做到完全撇开《三国演义》而看三国和三国人物吗？我笑着想想，然后断然摇头。以这部不朽巨著本身的价值而言，它得到今天这样的地位是无可厚非的。但是当这件华丽的大氅几乎将历史窒死时，我就不禁有些忿忿。

没奈何，哪怕是文笔最好的史官司马迁，也仍然必须尊重事实，而不得不一再重复某些味同嚼蜡的必要叙述。小说家就不一样了，可以篡改，可以造神，可以根据自己的喜好让凡人呼风唤雨。用时髦的语言说，就是可以乱 YY。而结果就是成全了一群人，埋葬了一群人。

罗贯中对曹操极尽诽谤歪曲之能事本身就已经家喻户晓，可遭他株连的无数能人勇将呢?郭嘉本应高居三国第一奇才之位，张颌并不是一个没头没脑的替死鬼，贾诩才是真正的乱世奸雄，而张辽……

如果说他是三国第一将，我自己便也掉进了罗贯中怪圈。所以，我称他为无憾的英雄。

关羽义薄云天，气贯长虹，最后却以骄至败。甚至砍下他脑袋的，居然是个“博荡嗜酒”的偏将潘璋。

张飞一世英名，临了因为虐待士卒而遭人背叛。

刘备为兄弟报仇不得，自己却死于极度的挫败和耻辱感的折磨下。

诸葛亮不出子午谷，终无所成，郁郁而逝。

魏延的千载冤情，谁来昭雪?

马超在闲置中怨愤而死。

周郎早夭。

狮儿孙策居然死于暗杀。

在用颤抖的手指把他们从浩浩典籍中剥离出来时，每张嘴都在述说自己的不甘与不幸。

文远却是安静的。

天柱山上那句“狭路相逢勇者胜”已然远去，逍遥津和白狼山的呐喊也早就偃旗息鼓，孙权的胆寒给他的墓志铭添上画龙点睛的一笔。我伸手触摸每一个印下传奇的足迹，最后只能象曹操一样，在旷野中逡巡，“叹息者良久”。

时间再次转动，让我们回到本文开头时的一幕吧。

——举头，少年澄澈的瞳仁里映出塞北高深美丽的晴空。大雁的长鸣仿佛遥远的号角声，令他心中突然生出一股豪情。

“辅汉的张子房，年轻时不也曾经因为刺杀始皇不成而更名远走吗？是了，改聂辽为张辽吧！”

年轻的张辽拨转马头，踌躇满志的望向远方。

“并州刺史丁原曾经赞赏过我的武艺，现在举国都在募军抵御黄巾，他应该会收留我。男子汉大丈夫，天下一定有属於自己的一席之地。”

他终於露出一丝笑意，策动坐骑往南。

加鞭，蹄声渐紧。

万里碧落静谧悠远，张辽头也不回的向陌生深邃的中原大地疾驰而去……

后记：其实聂姓易张姓，从东汉一个叫聂台的人就开始了，并不是他的后人张辽改的。不过三国时许多人物都曾经更名避祸，我在不知道的时候很自然想象出那样的一幕(而且也觉得十分的戏剧化咧，笑)。等知道时已经成为行文的基础，想改也改不了……结果我还是掉进罗贯中怪圈。所以就说演义文化已经渗透到国人的骨髓中去了(= =b)。

孙子在他的兵法开篇，便点出所谓的为将之道：“将者，智、信、仁、勇、严也。”如果以此为评说三国时代大小将领的依据，那么我相信，张辽正是其中的集大成者。

注1：马邑之谋：西汉商人聂壹诱骗匈奴攻打边塞马邑，而此时三十万汉军正埋伏在马邑意欲攻击。匈奴军中计前往，但路上抓住一名中国官员，由他口中得知汉军埋伏后紧急撤退，从此西汉与匈奴关系正式破裂。

注2：弦高退敌：公元前 627 年，秦军偷袭赵国，途中被赵国商人弦高发现，弦高遂将自己牛群献上，谎称是赵国犒劳秦军之物。秦军以为赵国已经有所准备，撤退。

注3：H.R.Haweis：H.R. 哈维斯（1838-1901），英国作家、音乐家，在物理、音乐、美术等方面都有所涉及。

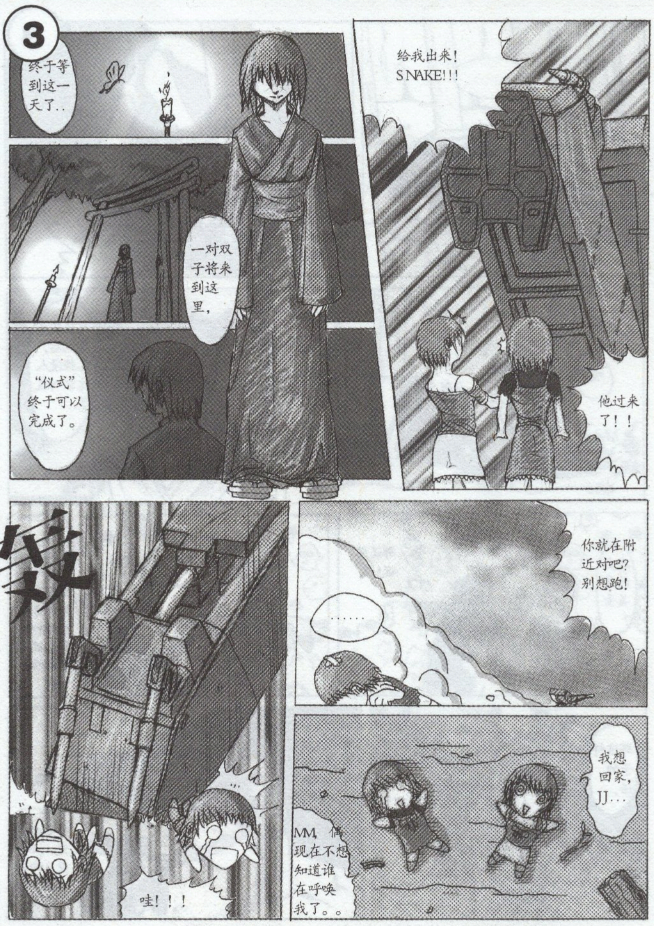
漫画屋(试作型)

最近要求尽快开办漫画版块的呼声可谓“甚嚣尘上”(CLOUD:“你这是什么形容词?”),也收到了不少有趣的稿子,但由于开设一个栏目之后就需要长期稳定的进行,而目前手头的漫画稿子还没有达到这种程度,所以只能偶尔小打小闹一下。这次登出的漫画,算是块探路石,或曰“试作型”,先看看大家的反应吧。没有稿子,栏目开不起来;没有支持,同样开不起来啊……

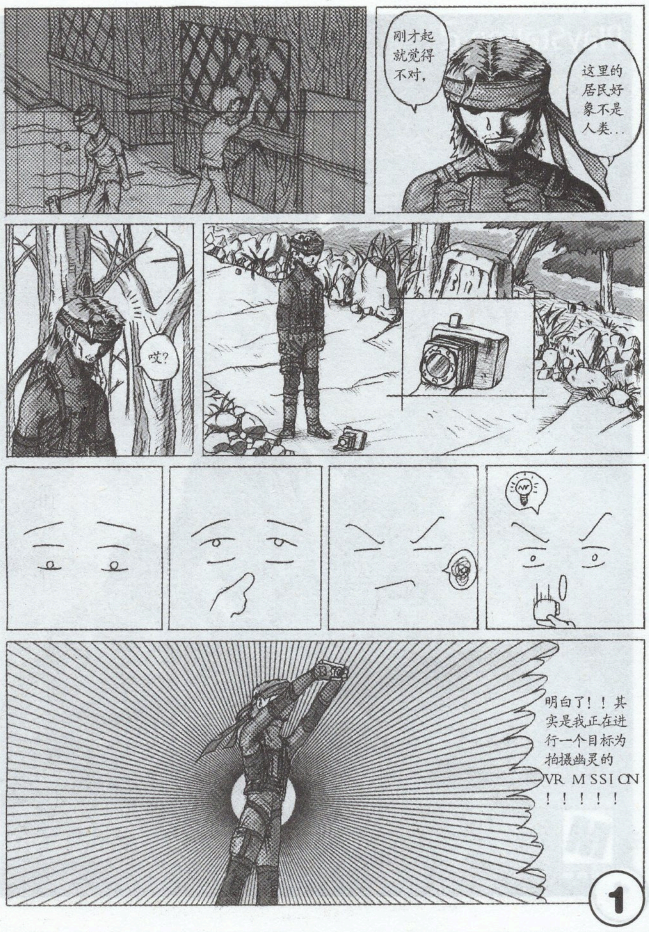
PS:漫画观看顺序为从左往右。

①

②

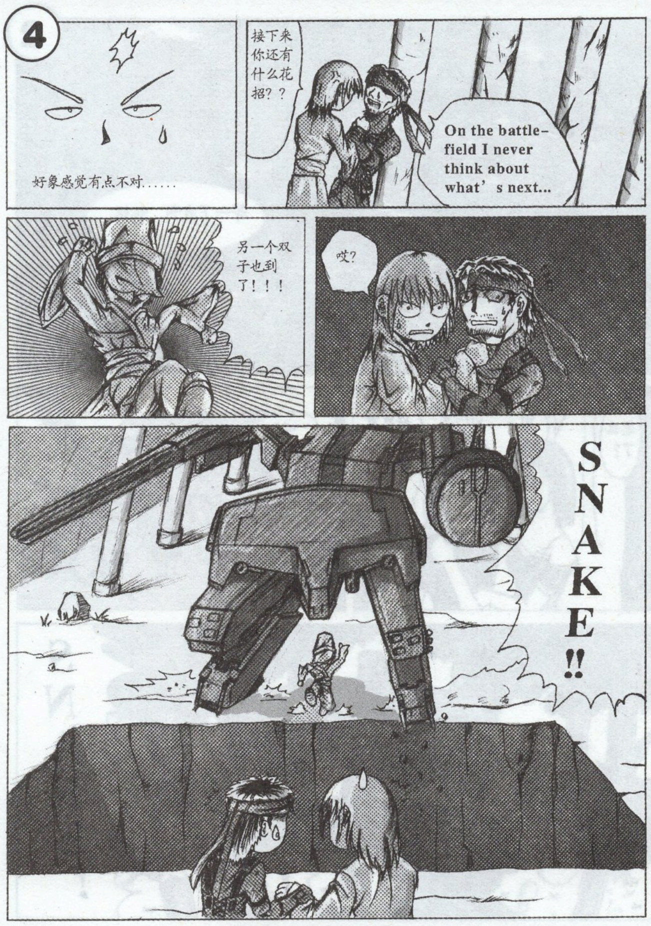


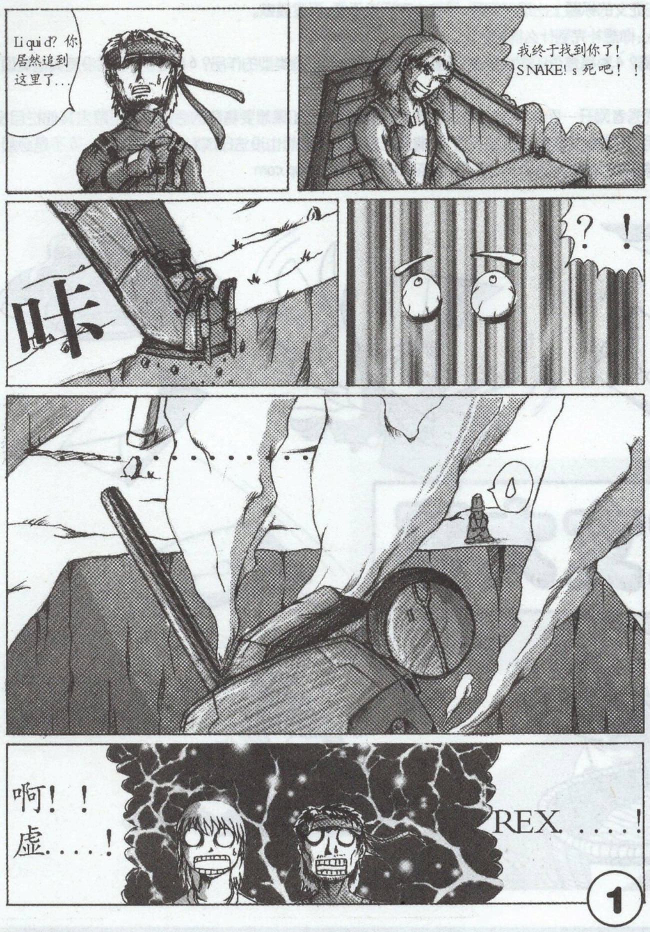
③


刚才起就觉得不对，
这里的居民好象不是人类...
哎?
明白了！！其实是我正在进行一个目标为拍摄幽灵的VR MSSICN！！！！！
1

2
任务开始!
呜?
这个JJ为什么不穿衣服呢??
啊啊啊啊!!
就这样，SNAKE按自己的想法开始了他的VR MISSION。
你说什么??
村里的怨灵不知为什么快被全灭了。
哎呀??
?!
谁躲在哪里?

3
……
原来都是你这家伙干的好事……
哎?
等一下!美女！！！
"美女"…
自从变成鬼以后，已经没人这么叫我了…
我真的是美女?
那还用说!?
不会吧?那么严重??
但可惜，你那身保守的和服完全破坏了你的身材啊……
那这样子的话，
会好一些吗?
很好的姿势…我数3的时候笑一个……


4
好象感觉有点不对……
接下来你还有什么花招??
On the battle-field I never think about what's next...
另一个双子也到了！！！
哎?
SNAKE!!



作者:追踪者

真三国无双之黄月英

作者:龙

大家五一还算过得潇洒吧？我的五一生活流程如下：5月1日去看漫展，5月2日睡觉，5月3日……想不起还能做什么了，跑回编辑部加班……

第二期征文的胜出者是0404号（作者！你到现在还没和我联系！）和0407号，在此贺一个~上期在征文的标题上出现了问题，导致大家阅读不便，再度道歉。

接下来也不太多废话，先公开回答一位读者几格比较有代表性的来信问题好啦，算是继续补完（众人：你想补完到什么时候？）。

成都·晨樱露雪：烦请小编一定给我一个回音：1.是否是只能投一件作品？2.有没有稿费？3.能否退原稿？4.彩稿是否印刷成灰度？5.初、决赛是否必须投同类型的作品？6.除了大奖，就没有其他奖项了？7.……可以给你们画封面吗？

答复如下：1.这个没有硬性规定，虽然一般来说每次只选同一人的一件作品，但也不排除对于特别优秀者网开一面的可能；2.征文比赛是没有稿费的，如果想要稿费的话请往才语游言其他栏目投稿（当然要录用才可以），从小说、研究、同人、心情文字到漫画同样是兼容的；3.要退原稿的请在稿件中说明（如果是文字稿一般就不退了，请自己留底）；4.我想也没法印成彩色吧，抱歉……5.不是必须，您也可以投其他类型；6.没有。今天天气不错（窗外大雨倾盆中）；7.啊哈哈哈，可以啊，我们的封面一直是原创的，有意者请和我们联系，联系邮箱 fuxf@cbigroup.com

PS：最近来了不少质量不错的画稿，照此下去，专门的漫画栏目开设亦是指日可待也，哗哈哈哈。

编号 0408

PSO，又50个小时

广州 黑发

人其实就是贱，当我拿着DC看《暗黑编年史》流口水的时候绝没想过自己有了PS2却只把它当成新游戏的试玩机的今天。大概一个多月前，对着一抽屉PS2游戏彻底腻了，爬到同事家借了DC——每想起自己的DC被老弟卖了换零钱花就怒从心头起恶向胆边生。还好，这人还算有良心给我剩了两块记忆卡和一包盘，从公司的抽屉里把记忆卡翻出来，上面的灰告诉我你已经很久没爱抚它了……记忆卡里有总合大概五百多个小时的PSO记录，无奈换了DC之后基本上都不能用，系统提示出了记录坏损还是记录坏损，只有一个LV5刚走完森林的黄色ID，看起来极傻。提了记录开始冲刺，用了41个小时升到42级通了VH难度，然后在U难度下磨了接近9个小时，终于希望说点什么——或者什么都不说才是最好的，沉默是金啊兄弟们，当然金子多了之后，偶尔我们也要花点出来。

PSO在我心中的位置，大概抵得上半个FF6或者一个DII，2002年我大部分无聊的时间都是靠它来打发的。最初游戏发售的时候没把它当回事，到VER2出来来，两天打通N难度，才开始慢慢上手。同事说这游戏不过是传奇的变种，当然，我们知道大部分RPG或者ARPG如果追寻本质的话都差不多：数字、积累、道具，说白了就是杀时间。当然时间不浪费也照样过，我们不过是找了各种方式让它过得更愉快一点——愉悦一点，快一点。过去我非常鄙夷迷宫类游戏，认为赚钱战斗中间没剧情的游戏就是垃圾。所以说人要长大，要了解各种各样的存在都有理由，每一个存在的立足点都值得让人尊敬，当我已经懒得去按RPG的对话去感受那"感人肺腑的剧情"时，我当然能理解三国无双为啥能上百万了。PSO这种游戏，或许就是为了想不断游戏又懒得为一个牵强的理由持续战斗的人准备的吧。当然我不会同意永野所谓"最强RPG"的说法，那个废人估计打游戏也挺废的……

从次世代开始，越来越复杂的游戏系统让人觉得有些无聊了，追求单纯游戏乐趣的PSO在我看来是个不得了的好游戏，或者你认为这是一种改变了形式的怀旧也成。其实大家本质一样，我是说PSO玩家和传奇玩家，不过一种人对画面和系统要求高一些，另外一种对画面和系统要求低一些罢。大概很多人不同意我的观点，但是你们也可以打听打听用FC跳DDR的人有多少，我记得01年在某二批站看到各地整件地发走FC卡，心里还是有些感慨的，固步自封的心态那时已经分崩离析。当然，或许只是自以为是。

其实才几年啊？两年而已。现在回头来看PSO当中的一切一切，就满心的感慨了。现在我的已经想不起当年自己对时间的概念了，可是当我想到自己是从梦幻之星4打到PSO再打到现在的红海2和猩红之泪，想到这当中有这十年的零零碎碎，十年的磨砺，十年的进化和改变，就忍不住会多想一些。

或许我们的生命就是在这样的期待和消耗中度过。以前我打游戏的时候会胡思乱想，最近这五十个小时的PSO忽然发现自己进步了，竟然不会胡思乱想，完全投入，多年以前我曾在这种投入当中喜欢上游戏，多年以后我又因为这种投入而方便快捷地谋杀了自己的时间——除了间隙里的戏细小慨叹，大概什么都没剩下。

大概就是这样，游戏是杀时间的娱乐，当中除了这个还能得到什么很难说，更多的时候也懒得说——所以，希望赋予它更多意义的人在游戏同时需要做更多更丰富的事。我打PSO的感慨多半是出于对上一次游戏时状态与今时今日的对比，五十个小时对我来说非常珍贵，尤其是在贫穷的时候。

就此打住。

编号 0409 会说不会玩的玩家

天津 王盛杰

现在的游戏刊物上，提到的玩家群不外乎分为两种：USER 和 LIGHTER，其实像所有可以分类的东西一样，玩家也可以分为很多种的。如果你《文明》这个游戏玩的好的话，就可以对分类学探窥一二，因为《文明》系列主要制作人（就一个人，名字忘记了）小时候就理想成为一个分类学学家，《文明》中的分类学的严谨程度让所有分类削价汗颜。先不提分类学，因为我不仅不懂分类学，还连《文明》也没玩过———代、二代找不到，三代配置需求太高玩不了。就现在的玩家大概可以分四种：核心玩家，重度玩家，中度玩家，轻度玩家。这四种玩家的表现症状各种游戏刊物上已经写得太多太多，我在这里就不浪费笔墨了，（学过分类学的读者请对我指教一二，email：59wsj@163.com）

我想说的这类玩家，就是像我一样的玩家——不属于上文提到的任何一种玩家，也可能属于上文提到的任何一种玩家。我们热爱游戏，热爱的程度不比任何一种玩家少，但是我们这类玩家在玩家群中是最受鄙视的，因为在其他类型的玩家眼中我们这类是怪胎一般的存在着——对游戏中的理论异常精通，不比核心玩家的程度差多少，游戏的种类和数量也惊人的广泛，但是游戏时，当真正的把手柄拿在手中时，他们就会发现，这样的玩家很少有玩得好的游戏。玩得不好的游戏他们连轻度玩家的水平也赶不上；玩得好的游戏他们的水平也赶不上重度玩家。

我这类的玩家，通常身处于玩家群中，不经意的显出自己的存在，与别人、与别的玩家的不同之处。当玩家们谈论《真·魂斗罗》时我就会告诉其他玩家，录像中玄武（第一关 BOSS，变异乌龟）怎么打，人面鱼（第四关 BOSS）怎么打，等等……其它人要我演示一下，由于水平有限，我不可能打出我看到的录像中的水平，真是可惜了日本真榴世的水平。有一位大哥便轻描淡写的说："别相信录像，看我的吧。"

那位大哥横版 STG 水平很高，但比起真榴世的录像有的地方还是有些不足，我又提起了录像中的 BOSS 打法，那位大哥用了一种近似于鄙视的规劝语气又说："别相信录像，看我的吧。"

这就是我们这类玩家的悲哀，错不在录像，只是由于我们 STG 的水平太低，《魂斗罗》（FC 一代）不费 40 人以上不能打穿 8 关。

玩家们只是玩游戏的人，他们只对什么时间又出什么好游戏，什么时候哪个超大作的又一个续篇上市，哪年哪月 PS3 粉墨登场。……他们很少在意游戏背后的故事以及游戏的内涵。我们这种玩家永远都不会明白在《FFX-2》中敌人会给尤娜三人组那么长的换衣时间（难道敌人流口水喷鼻血 ing？）；永远也弄不懂《机战》第四次中 F91 的分身只能作为躲避之用，那个分身在电影中可是最后的隐藏超必杀啊；永远也搞不清在《灵魂能力 2》中双方都被对方武器打中或穿过身体都若无其事，其生命力和星矢、孙悟空等超级小强有一拼……

我们所推崇的东西，往往是其他玩家所不屑一顾的。当我说寺田贵信策划出的画面多么地热血时，几乎所有人包括那些爱玩机战的人都问我那个无名小卒是干什么 di？我们可以对各个大师的大作如数家珍，其中哪怕有我们没有玩过的。其他玩家就轻松的很，他们不知道铃木裕、稻船敬二、三上真司，可以不知道坂口博信、广井王子；从 FC 起家的他们竟然连宫本茂、山内溥也不认识……他们唯一有些印象的就是小岛秀夫，可见科乐美的《MGS》的游戏性功底和炒作能力是多么的厉害，多么的深入人心，多么的让人佩服啊……

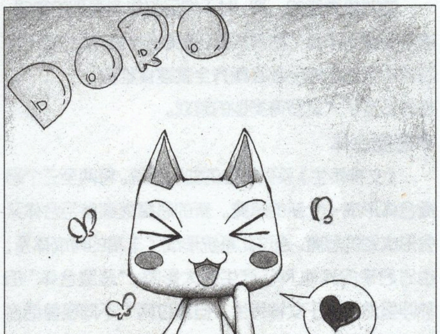
我们有着《伊索寓言》当中蝙蝠一样的处境：玩得好的人以我们游戏水平不高而拒绝我们；玩得不好的人以我们理论水平太高而对我们避之唯恐不及。多么可笑的一个结局！

我们并不是不想提高自己的游戏水平，而是太想提高自己的游戏水平，我们又喜欢很多种类的游戏，所以没有那么多时间——练习，就找来很多什么邪道攻略，歪门秘技，独家达人录像等等……结果成了现在这个样子，比如《KOF》乃是 FTG 游戏中的上乘经典之作，高手主要分为三派：搓不同招数连死人派；搓一两个招数连死人派；搓出 BUG 阴死人派。但是我没有搓招基础，比如用八神庵，想搓屑风八神出葵花，想搓八酒杯八神出的却是八稚女等等，不胜枚举。于是我放弃了搓招，也不用普通的全角，因为那样赢不了人——干脆瞎搓！这样有时竟然也能赢，朋友们对我服得五体投地，公推我为《KOF》瞎搓派——《KOF》第四大派开派祖师达人级高手。读者们 KOF 玩得不好的人快加入我派，我们的 KOF 前途是光明的，我的邮箱见上文。我们的胜出口号是：我们自己都不知道自己下一个出的招是什么，对手怎么会知道。我们赢得理所当然。

出现我们这样的玩家是个奇怪的现象，我们自己并不想弄出这样的局面。是我们工作学习的时间太多了？是我们玩的时间太少了？还是那些厂商出的好游戏太多了？那些事情并不是由我们玩家所能改变的。我们要么改变现在这种杂而不精的现状；要么就一直保持这个样子，继续做着玩家中的怪胎（苦笑），似乎没有第三条路摆在我们眼前。第三条路在哪里？我们敢问路在何方。

编号 0410

成都 黑樱露雪



编号 0411

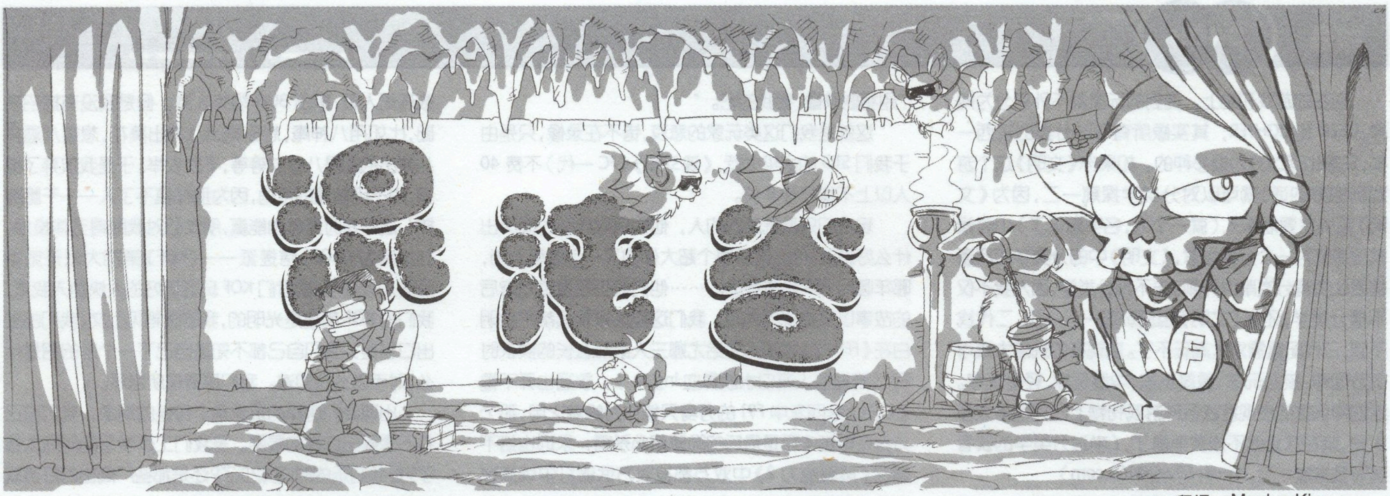
成都 凌柯

编号 0412

昆明 南野秀君

COSPLAY 也算哦！

所有给我投彩稿的作者们，我对不起你们……



翻译：MonkeyKing

不知道大家注意到没有，“混沌谷”这个栏目虽然一直都是在胡说八道，但一直也都是在拿着真实存在的东西开涮，而这次要向大家介绍的则略有不同。

这个名为“RPG大辞典”的东西，其本质是有着十余万字的庞大词库，几乎所有的RPG名词都可以在这里找到合理或不合理的解释，甚至还有些是大家平时想不到的词条。由于其巨大的容量，这次放出的是第一部分，如果大家还想看的话请告诉我，我将视反应决定是否继续补完这部词典。（DRAGON：“喂喂，不许连载！”fei：“哇哈哈哈哈知道为什么我当初要这块自留地了吧！”）

RPG大辞典（1）

■ア行■

●あ【阿】

1、游戏史上最为短命、不幸的角色。通常诞生于懒惰、或者对日文头疼的玩家不负责任的角色创建。近似现象有角色A、a、ア等。

2、主人公的名字，只是为了看序幕动画时候的常用名。看完了序幕动画以后随着主机电源关闭而消失。

●ああああ【阿阿阿阿】

超越了机种和厂商的壁垒，出现在各种游戏里的，传说中勇者的名字。

常常复数出现在各种需要玩家自己命名的游戏里，为不认识日文或者觉得起名麻烦的玩家带来巨大便利。不过随着游戏的进行，当玩家高度投入到剧情里去时，这个名字往往也会成为破坏气氛的因素。

多发于FC~SFC时代，近年来已不多见。究其原因，一个是因为早期游戏往往不提供汉字命名，另一个原因也是玩家层次提高了吧？

☆使用例：“おお！！オレガ传说の勇者、ああああさまだ！”（“哈哈！！我就是传说的勇者，‘阿阿阿阿’！”）

●アーク【Arch】

英文“首位、上位”之意。给游戏里的种族命名时常用的前缀词。

这种场合通常翻译为“大”（例如“大恶魔”“大魔法师”“大天使”），名字带有这个前缀的职业一般也都拥有与其相应的实力。

☆使用例：ARCH ANGEL、ARCH DEMON

●アーク・ザ・ラッド【Arc The Lad】

中译名《妖精战士》。是SCE推出的S·RPG，一共4作。PS时期也是有名的系列之一，但该系列的最新作《精灵的黄昏》在玩家中的反响不是很好。

●アーサー王【亚瑟王】

公元450~550年间，在大不列颠岛建国的传说中的英雄，石中剑的主人，有名的圆桌骑士们的统领。因其极高的知名度，与之有关的事物被普遍应用于各类带有西方传说背景的游戏内。

☆使用例：亚瑟王之剑（Excalibur）

●アーマークラス【ARMOR CLASS】

虽然在日式游戏里很少见，却是D&D系统的美式RPG里的基本概念之一。

用以表示装备盔甲以后的防御能力，但是和日式RPG不同的是并不是减少所受伤害，而是减少被击中的可能性。（实际情况可以参考真实战争中的刀剑与盔甲——在刀剑将盔甲彻底刺穿或划破以前，盔甲里的人是不会受伤的。）

●RPG【RPG】

1、游戏的一种。Role(角色) Playing(扮演) Game(游戏)的简写。

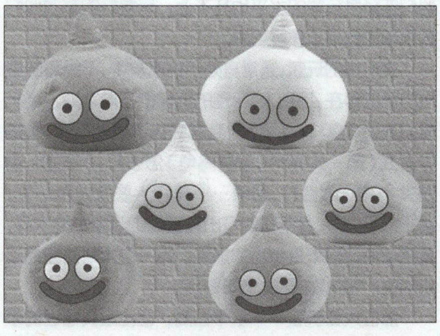
严格来说，现在通常所指的RPG都是CRPG（Computer Role Playing Game）。CRPG源于桌上游戏的TRPG，分为美式日式两大类。美式RPG的原点是WIZARDRY，日式RPG的原点是DRAGON QUEST。

一般来说，日式RPG注重观赏，美式RPG注重扮演，当然两类里也都存在不符合这个“一般”的作品。

2、BANDAI公司所持有的商标名称。

●RPG三大杂鱼

スライム（史莱姆）、**ゴブリン**（葛布林）、**オーク**（半兽人）。在美式日式游戏里都大量出现，游戏初期提供经验值和金钱的杂鱼角色。



●RPGツクール【RPG工具】

自制RPG工具，不需要懂编程不需要懂美工也可以自己做游戏。不过因为语言关系国内玩家一直不太会摆弄。现在有中文版了，去弄一个来试试看吧。

●アイテムコンプ【道具收集狂】

游戏热衷度的一种。对于物品收集有强烈的欲望，通常是埋头于强力贵重武器、道具的收集，重症者不将游戏中全部的物品都收集齐全就寝食难安。

患者多发于大波罗等类型的游戏。

●恶魔合体

《女神转生》系列创立的独特系统。将两至三个恶魔合体形成一个新的恶魔。新的恶魔继续参与合体又会形成别的恶魔。通过此系统形成了丰富的育成体系，也对后来的其他RPG产生很大影响，“恶魔合体”的称呼虽然仅见于女神转生，但通过两个不同怪兽结合或合体诞生新怪兽的模仿系统则在不少游戏里出现。

●A·RPG

ACTION RPG 的简写。将 ACTION 游戏的要素加入 RPG 中形成的游戏类型，也是分类非常模糊的一个系。随着近年来 ACT 游戏中加入育成要素的风潮，A·RPG 的概念已经难于准确定义。

●アクティブタイムバトル【Active time battle】

系统。简称 ATB。FF4 最初创立的真实时间战斗系统，对于当时只有静止回合制的 RPG 产生巨大影响。为了防止被盗用，SQUARE 特意为此系统申请了专利。

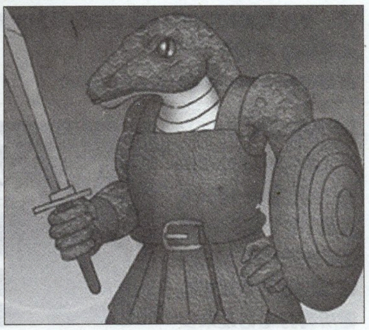
●浅川

地形的一种。河滩或河口附近等水位很浅的地方，因为有搁浅危险，无法行船。渔夫常常赤脚进入浅川捕捉鱼虾。

在 RPG 里，浅川则是主人公绝对无法穿越的叹息之墙。不管多么小的一条小河沟也会成为阻挡主人公脚步的障碍。

●亚人种

架空世界的 RPG 里不可或缺的种族。精灵、蜥蜴人、德瓦夫等统称为亚人的种类，一般来说都是队伍里的配角或敌人，不过也有像大贝兽物语那样，队伍基本都是亚人构成的游戏。日式 RPG 史上最初的亚人伙伴是女神转生 1 里的半兽人（1987 年）。



●×××を集めてくるのじゃ【去将×××收集齐全吧】

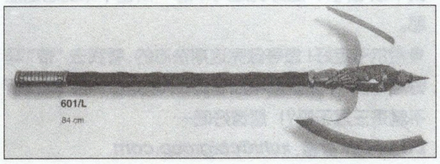
RPG 里最常见的剧情推动方式，跑腿型任务的典型。大抵上都是要玩家去收集某些稀奇古怪的东西（天下第 1 的神剑、光与暗的 2 水晶、3 神器、4 天王的武具、五行的护符、6 的宝珠、7 福神的祝福、8 犬传的勇士、9 天的霸王…等等反正是世上稀有的东西），集起了这些东西以后剧情才能继续发展——而且辛苦集来的这些材料大多数场合都不能拿到战斗中使用，仅仅作为剧情道具存在。

●アダマンタイト【adamantaite】

金属。RPG（FF 为多）中多次出现的神秘金属，非常坚硬，是制作上品武器防具的材料。名词的来源是希腊语“钻石”之意——当然实际的场合，钻石做成的武器防具都会不堪一击啦。

☆关连词语☆

オリハルコン、ミスリル 、ダマスクス、ヒヒイロカネ（详见以后的词条）



●アドベンチャーゲーム【Adventure GAME】

简称 AVG。也是定义比较模糊的游戏类型。从《弟切草》类的纯文字音响小说，到《心跳回忆》那样的指令操作型游戏，以及后来的《生化危机》《鬼武者》等这类已经近乎 ACT 的游戏，都是可以包含在 AVG 的类型里的。

●アトリエシリーズ【炼金术士系列】

gust 公司的招牌系列，以炼金术为系统卖点的游戏。以可爱的女孩子为主角，逆转了从来的“炼金术士=戴着高帽子的阴暗的老头子”的印象。

●あに【兄】

人物关系构成之一，主人公的兄长。和父亲一样大多成为激励弟弟成长的牺牲品但死亡率低于父亲。成为伙伴一起战斗的机会不多，伙伴场合一般都是强力的战斗人员。多数主人公的兄长都有着比主人公更强的能力，成为主人公仰慕但是又必须超越的对象。如果没有在游戏初期死掉，则有很大可能性变成游戏中 BOSS。

●アニメ化【动画化】

游戏成名以后向其他领域的扩展。如《口袋妖怪》的动画。不光是动画，也有小说、漫画等配套推出。但似乎由于原作本来是游戏的关系，游戏改编的动画大多都不是太好看。当然也有的游戏不是动画化而是电影化的例子。

☆关连词语☆

游戏化

●あね【姐】

主人公的姐姐。对于男性主人公（RPG 的主角大多是男性吧）来说，由于并不是必须超越的对象，所以死亡率很低。大多数主人公的姐姐都是非常漂亮的美人，并且性情温柔慈爱，在主人公的母亲去世场合代替母亲给予主人公心灵的安慰，是增加游戏御姐因素的重要角色。如果加入队伍则多为回复魔法的高手，少数和主人公没有血缘关系的姐姐也会和主人公产生恋情，但这种情况比妹妹少得多。

●アマゾネス【阿玛宗】

女战士职业的代表。原典是希腊神话中登场的，居住在亚马逊丛林的女战士部族，用弓箭和长矛狩猎野兽的好手，在战场上是不让须眉的战士。在游戏里大多是擅长使用弓箭的职业，和同为女性战士职业的ヴァルキリー（瓦尔基里，北欧神话里的女武神）完全不同风格。

另：希腊神话中的阿玛宗女战士为了便于拉弓切除了半边的乳房，不过游戏里肯定是不会看到如此煞风景的阿玛宗战士啦。

●アリシア【阿妮西亚】

“SQUARE 三大恶女”之一，《LIVE A LIVE》里魔王篇的女主角，是促成魔王诞生的直接因素。

☆关连词语☆

SQUARE 三大恶女

●アルティメット·アクション·バトルシステム【Ultimate Action battle system】

《格兰迪亚》系列采用的战斗系统。敌我角色的图标同时在称为 Initiative point 的计量槽内移动，到达一定地点后就可以下达行动指令。也就是说速度高的角色可以提前到达行动点，此外受到特定攻击场合，角色图标会被打回起点。

●アンデッド【UNDEAD】

不死系。包括僵尸、幽灵、骷髅等，RPG 里不可或缺的种族之一。低位的不死系是和史莱姆等同级别的杂鱼，高位的不死系则往往具有复活能力或者只惧怕特定攻击（一般是火焰、神圣、除灵等属性攻击）。名叫不死系，实际上大多可以很容易地杀死（某编辑：“……”）。

●アンチ【Anti】

反对者之意。对于某些特定的游戏有强烈批判欲望的人种，大致上分为两类：一类是过去的狂热爱好者，随着系列的发展，新作辜负了自己的希望以后，因爱生恨从信者变成了 Anti。另一类是对于竞争品牌的 Anti，比如曾经延续多年的 DQ FF 之间的 Anti。

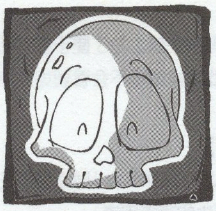
●アンリミテッドサガ【UNLIMITED SaGa】

SQUARE 的 SAGA 系列的最新作。系统上做了大幅度的变更近乎于已经不能称为 SAGA。

（未完待续）

游戏日 大杂烩

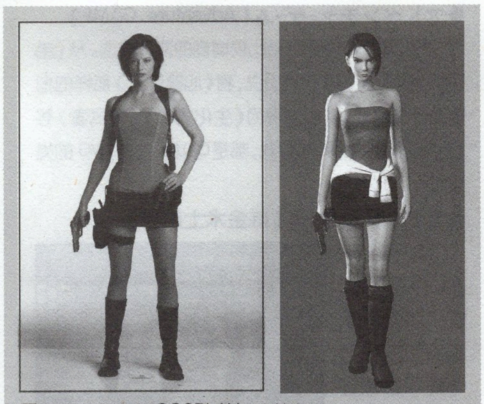
fei



各位读者大爷看到这期书的时候，我应该刚刚过了自己的24岁生日，换言之基本错过了适合当游戏主角年龄，以后有什么冒险故事也只能当个唠叨的而且易挂的大叔而已……唉。去年的生日愿望是今年生日不要一个人过，但现在看来搞不好明年生日还是要一个人过啊……（众编："哦哈哈哈好可怜，来，我们陪你，你今晚请客吧……"）

在网上搜到了电影版生化危机2的演员图片，除开第一集的女主角米拉乔沃维奇不说，在2代中扮演JILL的演员希艾娜·姬拉丽扮相确实不错，和游戏里的相似度80%以上！感动……另外还看到了小女孩雪莉（Sherry）的真人演员，感觉似悍了许多……汗……真的是Sherry？她为何与JILL在一起，里昂和克莱尔呢？（本来还有佣兵卡洛斯，但真人版已经变成了一个彪形大汉，无视）

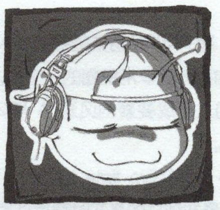
fei 信箱：fuxf@cbigroup.com



■这才叫专业的COSPLAY！（笑）

■电影版女主角爱利丝和游戏版女主角JILL还有SHERRY碰面了，三个强悍的女性能有怎样的表现呢？

短笛

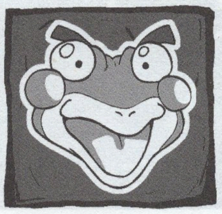


今年的E3展感觉不是很热闹，除了PSP和NDS公布以外就只剩下YY"MGS3"的剧情这唯一乐趣……说起这个就让短笛不由的想起当年"MGS2"正式公布和之前的预告"差距"，实在是令人佩服小岛爷的心计。这次公布的人物里面最看不顺眼的就是左轮的造型，说话和就像个娘娘腔，虽然动作很敏捷、干脆但还是脱离不了"女人味"，真的很难与MGS1和MGS2中的大叔造型联系起来，总觉得这太"那个"了……难道又是小岛爷的恶趣味？最后Y还玩起了杂耍（汗……）。另外，那个将"SNAKE"单手放倒N次的彪悍"大妈"相当醒目！无责任猜测应该会像Olga那样会成为"友军"。总体来说这次公布的影像中"SNAKE"可谓之惨到一个境界，被火烧，被奇怪的"电男"痛欧，还被"大妈"单手摔来摔去……就没差点蹲到墙角去写惨字了~ -b

既然E3都开过了，也就是等于今年就要过去一半了，顺面期待一下PS2版的"红侠乔依1&2"，虽然我不是DMC的高手，不过对但丁变身Q版造型的表现还是比较有兴趣的。因为据女神系列的忠实拥护者兼"女神文化传播员"牛蛙交代，但丁在女神3狂热版中的表现相当不俗的说。看来今年的但丁生意兴隆啊，DMC3的影像也公布了，耍酷的能力再次LEVEL UP，不过更想看看他在卡通渲染的Q版世界里面怎么耍他的"SHOW TIME"……

短笛信箱：zhanfan@cbigroup.com

牛蛙



难得的5.1居然每天下雨，只得在家里消磨完仅有的两天假期；假期结束回到编辑部当日天气骤然晴朗，只能说这是怨念了-_-bb

E3展上各大游戏厂商公布了不少新的游戏影像，不过我个人最感兴趣的当然还是女神新作。从ATLUS新公布的影像来看，游戏画面当然是没得说，音乐更是绝赞！现在只需要静静等待发售日的来临，YEAH！对于这次E3上公布的两款掌机PSP和NDS，实在是很强，就连我这个一向对掌机兴趣不大的人也开始动心了，想像一下，在掌机上就能玩无双系列的话，哼哼哼……

最近编辑部里大家经常一起玩格斗游戏，不过仅限于街霸合集，CvS2和KOF2002这三个2D格斗游戏。很久没玩格斗游戏了，一时还找不回当年在街机庭里对战时的那种感觉……

这个月还有一件很高兴的事，在我的不懈努力下，终于将几个朋友"说得"成功，使他们开始玩女神系列的游戏，长久以来的工夫总算没有白费。呵呵呵，值了！

DRAGON

●上期《游戏日》中做的"X档案·一切尚未定论"这个专题，受到了极大的好评。没想到呀，没想到~这里要感谢所有打电话过来投票，和写调查表的读者！但遵循"超越50%"的意见就要执行的原则，这个专题没有能够继续……惜败！55555555

●新的"DVD"D版商——"至尊"，是以电视剧集和长片动画片为主推方向的！目前出货"X档案"1~9季全部。据说是使用了网络上的字幕版本！如果真的如此，那建议有兴趣的朋友可以入手了！网络版字幕，可以说是比"三区官方字幕"要强百倍呀。

●每年一度的E3，就这么轰轰烈烈的来了，就这么轰轰烈烈的走了！看来索尼、任天堂、微软，三家的新一代主机，要想呼之欲出的话，最快也要秋天了吧（东京电玩展）。说实话，心里有些满意。要不又要开始"馒头稀饭"的数月攒钱计划了。

●新的掌机，PSP和NDS~要问我买那个？我的回答：没有灯的，不能窝在被窝里面玩的掌机，我无视！不过PSP有些问题，大小、重量、外接电池，都有些不符合掌机的概念。所以说，NDS目前还是最看好的掌机。

●目前游戏的创意真可谓弱到了极端！E3上边公布的那些游戏，呵呵……有人会说：商业化的游戏制作氛围加上全球经济的不景气，导致了目前的结果。这我不敢苟同！！这分明是几年前××所留下来的后遗症耶。

●希尔爷走好！您等做完这期杂志的，看我去"带"马德里竞技！不就是西甲冠军吗？不就是欧洲冠军杯吗？不就是三冠王吗?！您请好吧~

DRAGON 信箱：xuhl@cbigroup.com

CLOUD

☆一年未见的好友突然从QQ上蹦了出来，说要在广州工作一年，为的是设计一项建筑工程，他迫不及待地邀请我与他"视频"，终于让我在电脑上看到了他的面庞。在他的建议下，我在上个月底美编MM的婚礼过后便匆忙跑去电脑城胡乱买了一款摄像头，从此开始了和好友之间的"视频"活动……

☆偶然间发现PC用的摄像头所附带的软件竟然也提供了游戏，试玩了一下"打地鼠"和"21"点，竟然异常有趣，和SONY的EYE TOY有得一拼，虽然种类太少且不够专业，但它的的确确是EYE TOY的前身啊。

☆为了自己的兴趣，也为了这期的ALIAS攻略，连续一个月从网上疯狂用BT下载了ALIAS第三季的1~21集，感觉FANS的力量果然强大，字幕制作的水准比D版的DVD高强多了，不仅准确而且幽默感十足。期待5月23日播出的本季最后一集，希望等本期杂志到了您手中的时候，我已经可以看到她了。

☆近来状态不佳，不光没什么想法，就连最基本的写作都有点力不从心，还请诸位读者大人多多鞭策，多多鼓励。

☆E3如期召开，我最期待的MGS3果然震撼全场，全心期盼年底BIG BOSS粉墨登场。预告片中见到了年轻时的左轮；还有一个酷似追迹者全身被雷电缠绕着的BOSS级人物；BIG BOSS操纵高射机枪狂扫恐怖分子以及万弹齐射的雌鹿直升机；一个全身穿未来感极强的战斗服单手持枪的强悍女性打倒了几乎无敌的BIG BOSS；一个衣着性感的女性，其面容很像《24》里的妮娜；一个灰白头发的年轻军官，和MGS2中的雷电一样，被人抓了下体，而且还是两次……又闻PSP上的METAL GEAR ACID可能是款卡片游戏，大犹豫，不知是否该继续支持小岛大神。

☆五一长假，人人都有得休息，可编辑部全体同仁却都辛勤耕作在工作岗位上，大家拼死拼活就是为了赶制这最新一期的游戏日，请众位读者捧场，谢谢。

CLOUD 信箱：zhengzx@cbigroup.com

Xenosaga2·善恶之彼岸

6月24日，异度传说再临。